Legends 3

Regelwerk



SSV KLAPF-BACHLER OG
Graz, im September 2014

SSV Klapf-Bachler OG
präsentiert

Legends 3 Regelwerk

Version 3.01

(September 2014)

Postanschrift Legends: Klaus Bachler, Prof.F.Spath-Ring 63/5, A-8042 GRAZ, Österreich
Telefon: 0043 / (0) 664 / 31 37 37 0
ssv.klaus@ssvgraz.com
www.ssvgraz.com

Deutsche Version

(Modulbeschreibung, Legenden, Buchtexte und wichtige andere Texte im Spiel sind in Deutsch, der Rest ist in Englisch, also z.B. die Ergebnisse, die Charakter- und Streitkraftausdrucke, usw...)

Wir danken allen, die uns bei der Bearbeitung des Legends Regelwerkes geholfen haben: Dobernigg Herwig, Hrdlicka Christian, Sievert Jörg, Weidacher Gerd.

Übersetzung und Bearbeitung von Bachler Klaus.
Überarbeitet von Klapf Johannes und Bachler Klaus.
Layout von Klapf Johannes und Bachler Klaus.

Grafiken von Danny Willis

Graz, im September 2014

Inhaltsverzeichnis



Einführung

VORWORT

Das ist es nun, das Legends 3 Regelwerk.
Nach rund 14 Jahren Legends II erscheint die dritte überarbeitete Auflage von Legends. Viel hat sich in den letzten Jahren in vielen Details getan, so dass ein neues Regelwerk für Legends 3 schon überfällig war. Doch auch jetzt lässt sich im Großen und Ganzen sagen: Legends ist Legends geblieben, wenn sich auch jahrelange Praxis, Spielleitererfahrung, Spieler-Feedback und Entwicklungsarbeit positiv auf dieses Postspiel ausgewirkt haben.

Was ist nun Legends aus der Sicht eines Spielleiters bzw. Anbieters? Was sind die am häufigsten gemachten Fehler, die ein Neueinsteiger bzw. ein alter Hase machen kann? Jedes der Legends-Module wird zu Spielstart mit 20 bis zu 40 Spielern gestartet. Dies ist viel oder wenig, je nachdem, wie man es betrachtet.

Viel im Sinne von: ‘Da ist was los!’. Immer noch bis zu 40 Spieler beleben die ganze Welt, wenn gleich die regionale Bevölkerungsdichte sehr unterschiedlich sein kann. Es wird immer Zentren der Macht (z.B. Hauptstädte oder mächtige Gilden) geben, in deren Umgebung es von Spielern nur so wimmelt. Es versteht sich von selbst, dass dort Assassinen oder Diebe in der ersten Reihe stehen.
Wenig im Sinne von: ’20 bis 40 Spieler verlieren sich!’. Auf der mehr als 10.000 Provinzen großen Karte finden regionale Plänkeleien auf der anderen Seite der Welt kaum Beachtung. In der näheren Umgebung allerdings kann so eine Plänkelei in eine handfeste, machtvolle Auseinandersetzung ausarten.

Hier möchte ich eines bemerken, und dies ist vor allem für Neueinsteiger wichtig: Legends verlangt nach Aktivität! Wer bloß ‘in den Tag hinein spielen will’, der ist wahrscheinlich bei Legends fehl am Platz. Außer man spielt mit seinen Freunden und hat z.B. den Part des Diebes übernommen (was bekanntlich auch Spaß machen kann). Legends sollte man aktiv spielen. Immer Pläne schmieden, immer Kontakt mit anderen Spielern halten, Erfahrungen austauschen (auch wir lernen als Spielleiter nach mehr als sieben Jahren noch immer wieder neue Tricks und Möglichkeiten kennen). Ob man mit seinen Freunden spielt, oder ob sich eine Gruppe Spieler erst im Spiel findet, ist egal. Wichtig ist nur, dass man Legends aktiv spielt. Also Aufklärung (Spionage) betreibt, seine Charaktere nicht nur trainieren lässt (das ist zwar auch recht praktisch, doch müssen dies alle 30 Charaktere ein ganzes Jahr lang machen?), sondern sie nach ihren Fähigkeiten verwendet.

Was gibt es da:

- Verbessern der Provinz für die Zauberfähigen.
- Forschen nach Zaubersprüchen.
- Aufstellen von guten Soldaten mit Training und Status.
- Handeln mit Handelswaren von der anderen Seite der Karte, damit endlich das Geldproblem ein Ende hat.
- Diebstahl in Ruinen oder Lagerstätten kann zu machtvollen Artefakten führen.
- Wenn schon Legionen mit Soldaten kämpfen, auch Charaktere als Kommandanten mitnehmen - sie trainieren hervorragend im Kampf.
- Spionieren, z.B. per Spion oder per Zauberspruch. Ein Schlüsselsatz in Legends lautet: ‘Information ist alles, und ist sie scheinbar noch so unwichtig!’
- Usw., usw...

Jedes Legends-Spiel gliedert sich, über die Laufzeit gesehen, in mehrere Teile:

1. Die Entwicklung der Position, Kennen lernen der Nachbarn (Zeitraum 1. bis 6. Monat).
2. Die Konsolidierung der Position im Rahmen der weiteren Umgebung und innerhalb einer Partei (6. bis 15. Monat).
3. Herstellung einer eigenen Machtposition (16. bis 20. Monat).
4. Der Weg zum Spielziel (ab dem 20. Monat).

(Die Monatsangaben dienen nur als grobe Zeitangabe und sie sind hier nicht als fixe Zeiteinteilung in einem Spiel zu sehen. Diese Zeitangaben basieren auf Grund unserer langjährigen Spielleitererfahrung.)

Was geschieht nun in diesen vier Phasen eines Spieles:

1. Die Aufbauphase: Erkundung der Umgebung, erste Eroberungen oder Diplomatisierungen, die ersten Kontakte mit den unbekannten Spielern in der Umgebung (kriegerisch oder friedlich). Erstellung der ersten längerfristigen Ziele, wie z.B. Absprachen mit den Mitspielern bzgl. Diplomatieaktionen um die Gildenbesitzer oder Absprachen bzgl. Eroberungsfeldzüge, etc. Am Ende dieser Phase sollte, sofern man schon eine eigene Bevölkerung besitzt, die Wirtschaft langsam ins Rollen kommen. Spielergruppen haben jetzt ihre Aufgaben auf die Mitglieder verteilt.

2. Konsolidierung: Dies ist die wichtigste und sicherlich auch spannendste Phase in jedem Spiel. Hier entscheidet sich, wer in Zukunft wo eine Rolle spielen wird und ob sich die eigene Partei (oder, wenn man nicht in einer Partei ist, die eigene Spielergruppe) in der rauen Welt durchsetzen kann. Gildenbesitzer und bald darauf auch Großstadtbesitzer werden übernommen, und die ersten Weichen in Richtung Spielsieg werden gestellt. Auch hier können sich Spielergruppen wieder hervorragend ergänzen, egal ob ihre Mitglieder die Partie schon gemeinsam begonnen oder sich erst im Spiel gefunden haben.

3. Die eigene Machtposition: Jetzt werden die ersten wichtigen 'Störenfriede' ausgeschaltet, einige mächtige Bündnisse (meist zwischen drei und fünf) und viele kleinere Gruppen ringen um die Vorherrschaft in der Welt. Große Politik ist angesagt, Spionageversuche und neue Absprachen sind an der Tagesordnung. Ganz wie im richtigen Leben. Lange vorbereitete strategische Pläne, wie z.B. Angriffe auf gut befestigte Städte (mit allem, was dazugehört: Sabotage, Entführung, Verfluchen, etc.) können jetzt ebenso umgesetzt werden wie taktische Operationen, etwa um einzelne Charaktere zu kidnappen, usw. Eine heiße Phase innerhalb einer Partei oder einer Allianz von Parteien.

4. Das Spielziel ist nah, doch fehlt immer noch viel dazu. Jetzt operieren wirkliche Helden auf der Karte, und es ziehen mächtige Heere von einer Stadt zum anderen. Doch man ist nicht alleine, es gibt immer noch andere Gruppen, die ähnliche oder auch gänzlich andere Parteiziele haben. Da heißt es, genau aufzupassen, um nicht leichtfertig seine Chancen zu verspielen.

Diese Einteilung hat, wie gesagt, eigentlich keinerlei Auswirkung auf ein Legends-Spiel. Sie soll Neueinsteigern aber einmal zeigen, wie alles ungefähr abläuft. Rückschläge wird es in einer Partie immer geben, doch in den meisten Fällen hilft hier die Diplomatie (Spieler zu Spieler), um das Schlimmste zu verhindern.

WEITERE KLEINE TIPS, UM FEHLER ZU VERMEIDEN

Anfängern empfehlen wir immer, obwohl es verlockend ist, keinen Helden (besser wäre da noch der Abenteurer) zu spielen, sondern entweder einen Regenten oder einen Söldner. Legends lernt man nur, wenn man sich damit beschäftigen muss bzw. darf. Macht ein Held (zwei Charaktere) im Anfangsstadium der Partie einen Fehler (z.B. in der Bewegung), dann läuft unter Umständen der komplette Spielzug schief (kommt dies zwei, dreimal hintereinander vor, dann ist Legends eben ein Sch...spiel, noch bevor man es richtig kennen gelernt hat). Wenn aber bei einem Regenten eine wichtige Bewegung fehl geht, dann hat vielleicht ein Angriff geklappt, oder die Diplomatisierung eines Charakters, oder die Wirtschaft floriert, usw. Wenn man dann eine gewisse Spielerfahrung hat, dann steht auch einer Helden-Aufstellung nichts mehr im Wege.

Regelwerk: Mit den Modulen umfasst dieses bereits mehr als 400 Seiten. Doch keine Panik, niemand braucht diese Regeln auswendig zu lernen. Legends ist ursprünglich ein Postspiel, und ein Postspiel hat die Angewohnheit, relativ gemütlich abzulaufen, ohne Stress. Aber nichtsdestotrotz verliert Legends dadurch nichts von seiner Faszination, nur weil man genug Zeit hat, an seinem Spielzug zu basteln. Vor allem, seit man Legends per E-Mail spielen kann.

Regenten und Söldner starten mit Bevölkerung und Soldaten. Viele Spieler neigen dazu, alle Soldaten abzuziehen, damit sie mit ihnen Nachbardörfer überfallen können. Sie unterschätzen dabei die Anzahl von 200 Positionen in einer Legends-Partie. Man findet überall andere Spieler - und wenn es der Zufall will, entdeckt ein einsamer Aufklärungs-Soldat eine solchermaßen wehrlos zurückgelassene Niederlassung. Manchmal ist dann wenigstens noch der Verwalter der Stadt anwesend und kann die Eroberung seiner Niederlassung durch einen lächerlichen Soldaten abwehren. Voraussetzung ist natürlich, dass er stark genug ist, um sein Schwert gegen den Angreifer zu erheben. Man sollte also immer Soldaten in seiner Niederlassung stationiert haben, damit niemand auf dumme Ideen kommen kann.

Wenn man nicht kämpfen will, z.B. weil man 'nur' zur nächsten Großstadt unterwegs ist, um dort Diplomatie zu betreiben, dann sollte man nicht in einen Kampffreiplatz eingeteilt sein (Befehl B8). Das kann helfen, 'Unfälle' zu verhindern. Ein toter Diplomat ist kein guter Diplomat!

Der häufigste 'Tod' in Legends ist ein allgemein gehaltener Begegnungsbefehl (siehe dort). Ein Spieler schmiedet z.B. den genialen Plan, seine Abenteurergruppe mit sechs Charakteren alle anderen Streitkräfte mit weniger als zwei Charakteren/Soldaten angreifen zu lassen. Das klingt natürlich nicht sehr mutig, ist aber auch noch nicht wirklich ein Problem. Ein Problem wird es erst, wenn man sich vor Augen hält, dass auch ein Roter Drache in seiner Lagerstätte eindeutig weniger als 2 Charaktere ist. Dieser Drache wird zu Spielbeginn mit Sicherheit viel zu stark sein, und er wird daher wohl den Tod vieler 'mutiger' Charaktere verursachen.

Der Tod in Legends ist selten endgültig. Mächtige Priester (Spieler oder Nichtspieler) helfen gerne weiter, aber es schadet auch nicht, wenn man sich mit der Zeit selbst einen guten Priester heranbildet, der solche Kleinigkeiten beheben kann.

Um aber erfolgreich wiederbelebt zu werden, müssen die Charaktere oft der richtigen Religion angehören. Man sollte also alle seine Charaktere mit einer Religion versehen, oft am besten mit der gleichen Religion (Ausnahmen bestätigen hier die Regel). Wenn man jedoch unterschiedliche Religionen wählt, so sollte man das jeweilige Modul aufmerksam studieren, ob sich deren Gesinnung auch tatsächlich verträgt. Wiederbelebung geht über Abenteuer und Zaubersprüche (z.B. #296 aber auch #85 bis #88).

Um bessere Aufklärung über die nähere Umgebung und über benachbarte Niederlassungen zu bekommen, sollte man als Regent oder Söldner einzelne Soldaten (Nahrung nicht vergessen) losschicken, und sie über die Dörfer, Burgen oder Städte ziehen, damit sie einen kleinen Aufklärungsbericht liefern.

Generell gilt: Wenn man sich nicht auskennt, wir sind tagsüber immer telefonisch oder per E-Mail zu erreichen. Besser einmal zuviel gefragt, als in den sicheren Tod gerannt. Ganz zu schweigen von all den wirklich bösen Dingen, die einem noch zustoßen können.

So, genug geschrieben. Viel Spaß beim Lesen.

Einleitung

Legends ist ein Fantasy-Postspiel, angesiedelt in einer mittelalterlichen Fantasywelt. In diesem mit vielen Details ausgestatteten System wird der Spieler mit Charakteren, Gilden, Marktplätzen, Städten, Flotten, Wolkenburgen, Monsterlagern, Abenteurergruppen, Legionen, Ruinen und Nomadenlagern zu tun haben.

Auch viele andere Aspekte, wie Status, Titel oder Aufträge, werden berücksichtigt.

Das Spieldesign erlaubt es Spielern, nach ihren individuellen Vorlieben vorzugehen, sei es als Abenteurer oder als Eroberer eines Imperiums. Die Spielleitung erschafft verschiedenste Welten, Module genannt, welche diverse Aspekte gegenüber den Grundregeln verändern, um so eine Variante in die Welt der Fantasy einzubringen.

Als Spieler ist es bei weitem nicht nötig, sämtliche Regeln zu beherrschen, da es sehr auf den eigenen Spielstil ankommt, welche Regeln man braucht und welche einfach übergangen werden können.

DER LPE – LEGENDS POSITION EDITOR

Um Legends zu spielen, ist ein Computer vonnöten, um mit dem LPE (Legends Position Editor) seine Auswertung zu sichten und seine nächsten Befehle (=Spielzug) zu erstellen.

Zuerst mal unsere Emailadresse: ssv.klaus@ssvgraz.com
Unsere Webseite: www.ssvgraz.com

Der LPE (Legends Position Editor) stellt den nächsten Schritt dar (seit Legends II) noch besser und komfortabler zu spielen. Er ist quasi die nächste Generation, ein auf Windows basierendes Programm, mit allen denkbaren Features. Mit Hilfe des LPE ist Legends schneller, besser, mit weniger Eigenfehler und einfach schöner zu spielen sein.
Der LPE läuft unter allen bekannten Windows Betriebsystemen. Für einen Apple MacOS muss man sich einen Windows Emulator (z.B. „*Parallels*“) besorgen und kann damit auch den LPE verwenden.

Der LPE arbeitet in erster Linie mit den Daten, die ein Spieler im Spiel sammelt. Entweder selbst gesammelte Daten oder solche von Mitspielern. Der LPE kennt alle Informationen, die auch der Spieler selbst kennt.

- Mit Hilfe der raffiniert gemachten Karte kann man sehr schnell zu Informationen der eigenen Position kommen. Und sie sieht sehr schön aus.
- Das ausgeklügelte Spielzugeingabeprogramm (Turn Editor) erleichtert mit den jeweiligen aktuellen Informationen die Arbeit, auch wenn man noch so komplizierte Ideen umsetzen will. Der Turn Editor ‚kennt‘ die Spielregeln, so dass man auch ständig kontrolliert wird.
- Den Spielzug kann man sich auf dem Bildschirm anschauen und ist mit Suchoptionen versehen.
- Im Turn Editor werden die einzelnen Spielteile (wie z.B. die Gegenstände oder die Koordinate einer Streitkraft) vom Programm ‚mitverfolgt‘, sprich, wenn man z.B. ein Schwert von einer Stadt zu einem Charakter transferiert, dann wird das Schwert aus der Stadt verschwinden und beim Charakter selbst angezeigt. Man klickt den Großteil einfach per Maus an.
- Einfach Handhabung – man klickt nur den aktuellen Spielzug an und der LPE importiert automatisch alle notwendigen Daten. Bei neuen Positionen generiert der LPE automatisch alle modulspezifischen Daten und erstellt die neue Position.
- Umfangreiche Hilfsdatei (Englisch), inklusive einer Beschreibung aller Befehle aus Legends II.

Weitere Informationen zum LPE siehe Seite 291 hier im Regelwerk.

SPRACHE

Warum ist der Ausdruck in Legends englisch (zumindest größtenteils)? Der Grund ist einfach erklärt - es gibt laufend Updates aus Wales/Großbritannien, so dass wir immer wieder dasselbe übersetzen müssten. Da es aber unglaublich viel ist, was da an englischen Texten zu bearbeiten wäre, haben wir uns entschlossen, nur die Teile zu übersetzen, die das Modul selbst betreffen, z.B. die Legenden, die Buchtexte, etc...

Die Ergebnisse, die Ereignisse und die Ausdrucke der Charaktere, der Streitkräfte, Gilden, Märkte bleiben in Englisch. Es ist ein nicht schwer verständliches Englisch, das eigentlich kein allzu großes Problem machen sollte (zumindest Schulenglisch ist aber erforderlich). Jeder, der z.B. englischsprachige Computerspiele gespielt hat, hat in Legends sicher kein Problem, da ja meist die langen Texte (Legenden, Buchtexte...) übersetzt werden.

SPIELMODULE

Die Module stellen die verschiedenen Spielwelten im Legends-Spielsystem dar. Sie enthalten Informationen über Rassen, Religionen und allgemeine Weltdetails. Außerdem beinhalten die Module regeltechnische Veränderungen, die nur für das jeweilige Modul Gültigkeit haben. Natürlich dürfen auch die verschiedenen Siegesbedingungen nicht fehlen. Weiters werden Informationen betreffs Aufträge/Abenteuer behandelt, die wiederum einzigartig für jedes Modul sind.

In den einzelnen Welten gibt es viele Übereinstimmungen, aber die meisten Gegenstände und Features (Status, Titel, etc.) ändern sich von Spiel zu Spiel, um zu verhindern, dass jemand all sein Wissen aus früheren Spielen mitnehmen kann.

Im Spielmodul werden Angaben zur Aufstellung gemacht, ebenso wie viele andere Dinge. Sollten die Angaben im Modul anders sein als in diesem Regelwerk, so gelten immer die Angaben im Spielmodul, da das Regelwerk von Legends die Basis ist, auf die die Spielmodule aufsetzen, und Varianten die Spiele unterschiedlich gestalten.

Bisher erschienene Legends Module

1. Krone von Avalon/Crown of Avalon
2. Reich der Unsterblichen/Realm of the Immortals
3. Die Nordinsel/North Island Campaign
4. Sphäre der Finsternis/Dark Domain
5. Swords of Pelarn (LPE)
6. Crown of Chaos (LPE)
7. Adventures in Avalon (LPE)
8. North Island Campaign II (LPE)
9. Spirit of Pelarn (LPE)
10. Realm of the Immortals II (LPE)
11. Mystic Sea (LPE)
12. Final Battle (LPE)
13. Unknown World (LPE)
14. The One Ring (LPE)
15. Warlords of Anjora (LPE)
16. Twilight Crusade (LPE)
17. Jade Eye (LPE)
18. Victory Island (LPE)

INDIVIDUELLER SPIELSTIL

Legends erlaubt nicht nur, auf verschiedenste Art und Weise zu spielen, nein, es fördert sogar das Bestreben, seine eigenen Vorstellungen zu verwirklichen. Sei es nun als der große Feldherr und Imperator, der Held aus längst vergessenen Sagen oder einer jener Großen, die einfach durchs Land ziehen, um ihre Träume zu verwirklichen. Einzelne Positionen müssen nicht zwingend verfeindet sein, sondern können durchaus für ein gemeinsames Ziel kämpfen. Unzählige Wege können zum Ziel führen.

Auf Grund der vielen Spielmöglichkeiten werden Spieler ihre eigenen Methoden entwickeln, um miteinander, gegeneinander oder füreinander zu arbeiten. In Legends gibt es keinen Aspekt, der allein bestimmend sein kann, wie Kriege führen oder ein Reich aufbauen.
Die Spieldesigner sind sich darüber im Klaren, dass es eine Unmenge von verschiedenen 'play styles' gibt. Daher ist es sehr anstrengend, eine Regel aufzustellen, die sowohl Freiraum für Individualität lässt, als auch dem gesamten Design treu bleibt. Legends hat sich aus ebendiesem Grund entwickelt, um beide Extreme so gut wie möglich unter einen Hut zu bekommen. Wir versuchten, mit diesem Regelwerk den Genuss in allen Aspekten zu steigern.

DYNAMISCHER HINTERGRUND

Nicht-Spieler-Charaktere (NSC/NPC) können sich bewegen und haben oftmals Geschichten zu erzählen. Immer wieder kann es Revolten von Volksgruppen geben, da sie zuwenig Nahrung haben oder auch einfach ihren Verwalter, Lehnsherrn oder Stadtwachenkommandanten verabscheuen. NSC können ganze Feldzüge gegeneinander führen oder auch Kopfgelder und Prämien auf die Köpfe und den Besitz ihrer Feinde aussetzen.

ABENTEUER/ADVENTURES

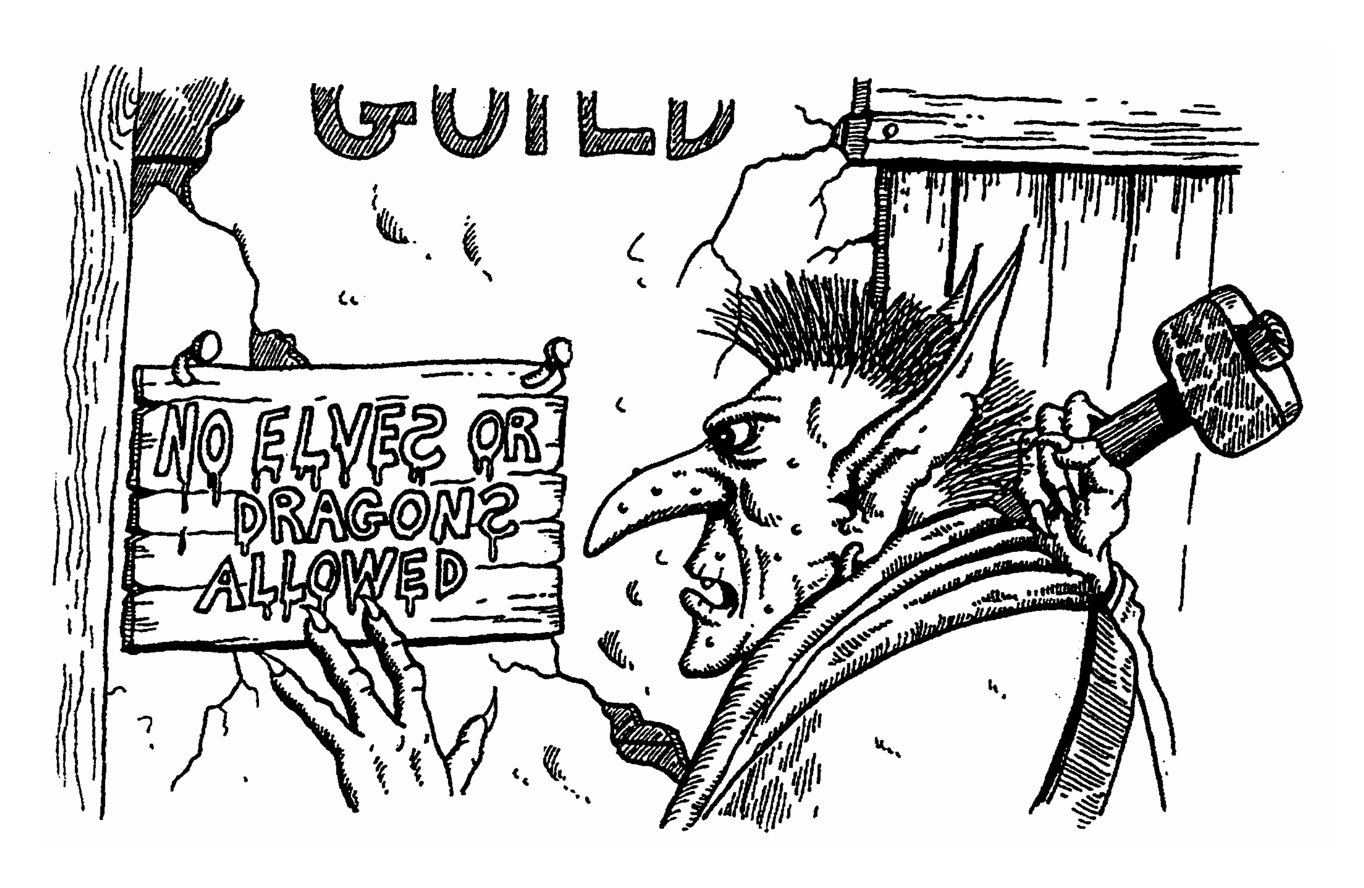
Mittels der Abenteuer (im Schnitt sind pro Modul etwa 500-1000 verschiedene Abenteuer im Spiel) kann man sich seine Charaktere, bzw. seine Position verbessern. Sei es jetzt der Titel- oder Prestigegewinn, die Priester- oder Diebesfähigkeitssteigerung, das Aufmöbeln von Soldaten, der Gewinn von Kronen, usw. Es gibt Allerweltsabenteuer und solche, die man per Zufall (sind meist die besseren) im Spiel entdecken kann (siehe auch Basisbefehl A3).

GRUNDELEMENTE DES SPIELS

Das Legends-Spielsystem verwendet einige Grundelemente:

Charaktere/*Characters*
Provinzen/*Provinces*
Streitkräfte/*Forces*
Gilden/*Guilds*
Märkte/*Markets*

All diese Elemente können, mit Ausnahme der Provinzen, von einer Position in Besitz genommen werden. Positionen von Spielern erhalten eine Nummer von #1 bis 200, die gleichzeitig die ID#-Nummer des Hauptcharakters ist. All diese Elemente operieren auf einer Karte, die in einzelne Provinzen unterteilt und mit einer Koordinate versehen ist, um so das Auffinden und das Zusammenspiel zu erleichtern.



Schritt für Schritt zur individuell gestalteten Aufstellung

Um sich zu einem Legendsspiel anzumelden, muss man vorher eine Startaufstellung machen. Beim Download eines Moduls ist immer auch ein Anmeldeblatt für dieses Modul enthalten oder man lädt sich das allgemeine Anmeldeblatt von der Webseite des SSV herunter:
http://www.ssvgraz.com/diverses/legltebl.zip

Wenn man sich nun dazu entschlossen hat, in einem Spielmodul von LEGENDS mitzumachen, aber keine Stand-By-Position übernehmen möchte, so hat man die Möglichkeit, mit einer selbst zusammengestellten Position in das Spiel einzusteigen. Anhand eines Beispiels wollen wir kurz erklären, wie man dies am besten macht:

Als erstes nehmen wir die ausgefüllte Beispiel-Anmeldung aus dem Regelwerk zur Hand (siehe Organisatorischen Teil). Nun entscheiden wir uns für einen Positionstypus. Da wir so ziemlich alles haben wollen, Wirtschaft, Militär und Diplomatie, entscheiden wir uns für die Söldner-Aufstellung.
Weiters wollen wir einen Fiesling spielen, weshalb wir einen Elf als Hauptrasse wählen. Die Religion soll gut werden, passend zur guten Elfen Rasse. Danach gestalten wir auch das Wappen und die Beschreibung die unsere Startstadt charakterisieren soll. Die Bewaffnung der Soldaten muss funktionell sein und eventuell so, dass man mehrere Kampffreiplätze zusammenlegen kann.

Der Elf-Hauptcharakter soll per Diplomatie Charaktere, vielleicht sogar Stadtbesitzer, überreden können. Deshalb bekommt er Einfluss und die magische Fähigkeit Druide, um sich selbst segnen *(Zauber #214)* zu können. Der Zauberspruch *'Entdecke Magiequelle' (#244)* dient dazu, unterwegs nach Magiequellen zu suchen, um später vielleicht mit dem *'Magiequellenteleport'(#243)* schnell weite Strecken zurücklegen zu können. Der Zauberspruch *'Beschleunigung' (#217)* ist auch nicht zu verachten, denn damit kann die Reichweite unserer Streitkraft pro Bewegung erheblich ausgedehnt werden. Auch könnten wir einen Druidenstab herstellen *(#253)*, der uns hilft, Magiepunkte zu sparen, sollten wir die nötigen Zutaten im Besitz haben. Weiters wählen wir die Zaubersprüche *'Steigere Steinvorkommen' (#230)* bzw. *'Steigere Holzvorkommen' (#232)*, um die Ressourcen in unserer Heimatprovinz zu verbessern, sollten wir doch einmal zu Hause sein. Weiters wählen wird noch *'Segne Herde' (#222)*. Als Fremddisziplinsprüche wählen wir nun den Beschwörerzauber *'Rufe Vertrauten' (#111)* und die beiden Duellzauber *'Empathische Selbstheilung' (#83)* und *'Verzerrung' (#58)* Natürlich gäbe es noch viele gute und wichtige Zauber, aber alles kann man zu Beginn noch nicht haben.

Ein Nebencharakter, eine Priesterin, wird unseren Hauptcharakter auf seinen Reisen begleiten, damit sie Un- oder Andersgläubige zur Religion des Hauptcharakters bekehren kann, was dessen Diplomatieversuche erheblich erleichtern wird. Der Beruf Priester ist auch dann wichtig, wenn unserem Heerführer etwas zustoßen sollte. Weiters erhält unsere Priesterin die Fähigkeit Kundschafter, die sie später unserem Hauptcharakter beibringen wird, damit beide Schleichen können und nicht sofort gesehen werden, wenn sie sich irgendwo aufhalten. Nicht zuletzt statten wir sie noch mit Kampferfahrung aus, damit sie gemeinsam mit dem Hauptcharakter auf Monsterjagd gehen kann. Als Rasse wählen wir für unsere Priesterin Waldelf, da sich diese mit Elfen gut verträgt und außerdem eine erhöhte Magierückgewinnung für Priester mit sich bringt.

Dann benötigen wir noch einen Heerführer, den wir mit den Anfangssoldaten ausschicken, um umliegende Dörfer und kleine Städte unserem aufstrebenden kleinen Reich einzuverleiben. Dieser Charakter wird mit Führungskraft und Kampferfahrung ausgestattet und erhält den Beruf des Ritters, damit er gute Soldaten ausbilden und auch führen kann. Für ihn wählen wir eine andere verträgliche Rasse zum Elf, einen Halbelf. Zum ersten ist der Halbelf etwas kampfkräftiger als ein Elf, und zum zweiten findet man immer wieder Ausrüstungsgegenstände für andere Rassen. Es wäre doch schade, wenn wir diese in unseren Schatzkammern verrosten lassen müssten.

Zuletzt brauchen wir noch einen Verwalter und Baumeister für unsere Heimatstadt, der mit seinen Reformen die Anfangsbevölkerung und die bald zu erwartenden, unterworfenen Volksgruppen anspornen soll. Seine Aufgabe wird es auch sein, die Soldaten bei der Verteidigung der Stadt im Falle eines eventuellen Angriffes ins Feld zu führen, weshalb wir ihm auch ein wenig Führungskraft mit auf den Weg geben. Er wird als Elf aufgestellt, damit die Bevölkerung keinen Grund zum Murren hat.

Nun sind wir mit dem Durchdenken der Position fast schon fertig, nur eines fehlt noch: Die Wahl der Gilde. Aber auch da fackeln wir nicht lange. Der Hauptcharakter bekommt eine Alchemistengilde, die Tränke herstellen (Diplomatenelixier) und den ULI der Stadt steigern kann. Weiters bringt sie dem Hauptcharakter etwas Prestige für die Diplomatie ein.

So sieht also unsere Beispielposition aus - siehe nächste Seiten:

BEISPIELANMELDUNG

LEGENDS

ANMELDEBLATT

Name:	Hans Bacher	Konto Nr.:	3424
Straße:	Landweg 16	E-Mail:	xyz@ssvgraz.com
Land, Plz., Ort:	A-8010 Graz	Passwort: (max. 8 Zeichen)	juppiDu
Darf dein Name und die Emailadresse an andere Spieler weitergegeben werden?		**Ja X // Nein**	

Wappen (max. 2 Zeilen a 75 Zeichen inkl. Leerzeichen, wegen Internet/Modem: ä=ae, etc.)
Roter Drache auf gruenem Grund

Positionsart: **2** (Regent, Söldner, Abenteurer oder Held)

Rassenart ID#: **203** (ist die Rasse des Hauptcharakters und gegebenenfalls seiner Bevölkerung)

Beitritt zur Partei:	1	2	4	5	6	7	8	10	12
	☐	x	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Name & Beschreibung der Heimatstadt (max. 2 Zeilen a 75 Zeichen, ä=ae, etc.) – nur Regent / Söldner
Drachenwald - Eine Siedlung hoch oben in den Baeumen.

SOLDATEN:
Den folgenden Block nur ausfüllen, wenn Regent oder Söldner gewählt wurde. Alle Soldaten tragen Schienenpanzer / *laminated armor*. Nur die Waffen 1 – 17 können gewählt werden.

Anfangssoldaten:	ID#
10% sind zu Fuß und tragen einen Schild:	1
20% sind zu Fuß und tragen keinen Schild:	1
35% sind zu Fuß und tragen einen Schild:	1
15% sind beritten und tragen keinen Schild:	15
20% sind zu Fuß und tragen einen Schild:	1

GILDEN:
Jede Position kann eine oder zwei Gilden zu Beginn wählen (Aufstellungsort siehe unter Positionsarten). Der Charakter muss die notwendige Stufe zum Bau der Gilde haben.

Sponsorcharakter-Name: Tahonka	
Gildenart: 8	Wohin: eigene Startstadt
Name der Gilde (max 20 Zeichen): Salben und Traenke	
Sponsorcharakter-Name:	
Gildenart:	Wohin:
Name der Gilde (max 20 Zeichen):	

Aufstellungswünsche inkl. des "Joker-Extras" (Ort, Zusammenspiel, Ziele - nach Priorität, Extra A bis F):
Nahe Modul Stadt F#3007, bitte auch leichte Monsterlagerstätten

Kosten für die Aufstellung laut aktueller Preisliste.
Auf den folgenden drei Seiten kann man seine Charaktere erschaffen. Die Anzahl und die Art hängt von der gewählten Position ab. Die Anzahl der möglichen Sprüche findet man im *Magie-Teil* des Regelwerkes.

SSV-Legends: Klaus Bachler, Prof.F.Spath-Ring 63, A-8042 GRAZ, Österreich
office@ssvgraz.com www.ssvgraz.com

Hauptcharakter

Charaktername: **Tahonka No**				Rasse ID#: **203**	
Charakterart (C-E): D		Religion: 2		Geschlecht: M	
Attribute		Grundwert	Endwert	Kosten/Steigerung	Gesamtkosten
Stärke		8	14	1	6
Geschicklichkeit		12	14	1	2
Konstitution		8	4	1	4
Aussehen		20		1	
Kampferfahrung		1	19	1	18
Führungskraft		0		2	
Einfluss		0		3	
Fähigkeit	ID#	Kosten für Stufe 1	Kosten/Steigerung	Endwert	Gesamtkosten
Druide	9	10	1	21	30
				Gesamtpunkte:	**60**
Zaubersprüche:	230	232	244	214	217
	222	243	253	58	83
	11				

Nebencharakter

Charaktername: Rast Amar				Rasse ID#: 223	
Charakterart (A-C): B		Religion: 2		Geschlecht: W	
Attribute		Grundwert	Endwert	Kosten/Steigerung	Gesamtkosten
Stärke		10	12	1	2
Geschicklichkeit		13	14	1	1
Konstitution		10	12	1	2
Aussehen		18		1	
Kampferfahrung		1	13	1	12
Führungskraft		0		2	
Einfluss		0		3	
Fähigkeit	ID#	Kosten für Stufe 1	Kosten/Steigerung	Endwert	Gesamtkosten
Priester	10	10	1	11	20
Kundschafter	14	3	2	1	3
				Gesamtpunkte:	**40**
Zaubersprüche:					

Nebencharakter

Charaktername: Gunther				Rasse ID#: 210	
Charakterart (A-B): B		Religion: 2		Geschlecht: M	
Attribute		Grundwert	Endwert	Kosten/Steigerung	Gesamtkosten
Stärke		12		1	
Geschicklichkeit		10		1	
Konstitution		10		1	
Aussehen		12		1	
Kampferfahrung		1	2	1	1
Führungskraft		0	10	2	20
Einfluss		0		3	
Fähigkeit	ID#	Kosten für Stufe 1	Kosten/Steigerung	Endwert	Gesamtkosten
Verwalter	18	3	2	9	19
				Gesamtpunkte:	**40**
Zaubersprüche:					

Nebencharakter

Charaktername: Attila				Rasse ID#: 203	
Charakterart (A-C): B		Religion: 2		Geschlecht: W	
Attribute		Grundwert	Endwert	Kosten/Steigerung	Gesamtkosten
Stärke		8	10	1	2
Geschicklichkeit		12		1	
Konstitution		8		1	
Aussehen		20		1	
Kampferfahrung		1	11	1	10
Führungskraft		0	10	2	20
Einfluss		0		3	
Fähigkeit	ID#	Kosten für Stufe 1	Kosten/Steigerung	Endwert	Gesamtkosten
Ritter	20	8	1	1	8
				Gesamtpunkte:	**40**
Zaubersprüche:					

Nebencharakter

Charaktername:				Rasse ID#:	
Charakterart (A-B):		Religion:		Geschlecht:	
Attribute		Grundwert	Endwert	Kosten/Steigerung	Gesamtkosten
Stärke				1	
Geschicklichkeit				1	
Konstitution				1	
Aussehen				1	
Kampferfahrung		1		1	
Führungskraft		0			
Einfluss		0		3	
Fähigkeit	ID#	Kosten für Stufe 1	Kosten/Steigerung	Endwert	Gesamtkosten
				Gesamtpunkte:	**40**
Zaubersprüche:					

Nebencharakter

Charaktername:				Rasse ID#:	
Charakterart (A-B):		Religion:		Geschlecht:	
Attribute		Grundwert	Endwert	Kosten/Steigerung	Gesamtkosten
Stärke				1	
Geschicklichkeit				1	
Konstitution				1	
Aussehen				1	
Kampferfahrung		1		1	
Führungskraft		0		2	
Einfluss		0		3	
Fähigkeit	ID#	Kosten für Stufe 1	Kosten/Steigerung	Endwert	Gesamtkosten
				Gesamtpunkte:	
Zaubersprüche:					

Ausfüllen des Kopfes

Zuerst füllen wir Name und Adresse gewissenhaft aus, da die Auswertung schließlich an jemanden geschickt werden muss, und man bei Rückfragen auch erreichbar sein sollte.
Unter Kontonummer ist die Kontonummer des Spielers im Kontoverwaltungsprogramm des SSV anzugeben. Neue Spieler schreiben hier einfach 'neu' hin. Da Legends ja auch etwas kostet, sollte man mit der Anmeldung eine Einzahlung tätigen, die man hier vermerkt, wenn man nicht schon Kunde des SSV ist und auf dem Konto nicht sowieso genügend Geld liegt.

Die Aufstellung selbst wird mal als LPE-File erhalten und auf jeden Fall sollte man seine E-Mail-Adresse und sein persönliches Passwort bekannt geben. Zuletzt gibt man noch an, ob die eigene Emailadresse an andere Spieler weitergegeben werden darf oder nicht (auf jeden Fall empfohlen!).

Wappenwahl

Als nächstes folgt das Wappen. Es sollte der Spielposition und dem Spielflair angepasst sein, da mit ihm alle nicht maskierten Charaktere und Besitztümer der eigenen Position im Spiel gekennzeichnet sind. Geschmacklose Texte können vom Spielleiter geändert werden.

POSITIONSWAHL

Unter Positionsart trägt man die Nummer des gewählten Positionstypus ein. Hier die Auswahl:

1) Der Regent

Der Regent beginnt oft mit sechs Charakteren wie folgt:
einen C-, zwei B- und drei A-Klasse-Charaktere.
Außerdem startet der Regent mit der größten Anzahl an Bevölkerung für seine gewählte Rasse und Rassengröße (normalerweise zwischen 1500 und 2500 Bevölkerungseinheiten, ist jedoch modulabhängig) und einer Stadtfestung, fähig, circa 800 Soldaten zu beherbergen (soviel hat er allerdings zu Spielbeginn noch nicht). Die Truppen haben Ausbildungsstufen von 6-9 und den Trainingstyp Wache/*Guard*. Und die Stadt hat einen Magieschutz von rund 15.
(Trainingstypen und Ausbildungsstufen werden später erklärt. Inzwischen genügt es zu wissen, dass dies zu Spielbeginn die größte Position betreffs Wirtschaft ist.)
Der Regent muss seinen Soldaten am Anfang Waffen zuteilen. Die Rüstungen werden vorgegeben und Reittiere zufällig ermittelt.

2) Der Söldner

Der Söldner beginnt oft mit vier Charakteren wie folgt:
einen D- und drei B-Klasse-Charaktere.
Er besitzt etwa 40% der Bevölkerung eines Regenten, eine Festung für ca. 900 Soldaten und mehr und bessere Truppen als der Regent (Ausbildungsstufe 9-12). Und die Burg hat einen Magieschutz von rund 15. Auch der Söldner hat noch nicht so viele Soldaten, dass sie keinen Platz mehr in seiner Burg hätten

3) Die Abenteurergruppe

Diese Gruppe startet oft mit sechs Charakteren wie folgt:
einen D-, zwei B- und drei A-Klasse-Charaktere.
Diese Position beginnt mit einer besseren Charakterausrüstung (bessere Waffen,...) und Fähigkeitswerten als der Regent oder Söldner, aber dafür besitzt man keine Truppen und keine Stadt.

4) Der Held

Diese Position beginnt oft mit nur zwei Charakteren wie folgt:
einen E- und einen C-Klasse-Charakter.
Die anfänglichen Fähigkeitswerte und die Ausrüstungsgegenstände sind recht gut, aber auf Kosten der Charakteranzahl und auch der Held hat keine Truppen.

5) Der Klan

(nicht in allen Modulen vorhanden)
Der Klan startet oft mit acht Charakteren wie folgt:
Ein D-, drei B- und vier A-Klasse-Charaktere. Für weitere Informationen siehe jeweiliges Modul.

Sollte es Beschränkungen geben, welche Positions-Typen für welche Rassen verfügbar sind, so sind diese im jeweiligen Spielmodul angegeben.

RASSENWAHL

Hier trägt man die Nummer der gewählten Hauptrasse ein, der der Hauptcharakter und die Rasse der Bevölkerung angehören, sollte man zu Spielbeginn mit Bevölkerung starten. Die verträglichen Rassen sind von der Rasse des Hauptcharakters abhängig. Die verfügbaren Rassen entnimmt man dem jeweiligen Spielmodul.

STADTBESCHREIBUNG

Es folgt die Beschreibung der Anfangsstadt oder Nomadenlagerstätte. Dies ist eine Nachricht, die an ebendieser platziert wird und die jeder, der sie im Spiel sieht, ausgedruckt bekommt. Nur Regenten und Söldner haben diese Option.

BEWAFFNUNG DER ANFANGSSOLDATEN

Nur Regenten und Söldner haben diese Option. Man schreibt in die jeweilige Spalte die Nummer der Waffe (1-17), die die entsprechenden Soldaten tragen sollen. Es ist jedoch dabei darauf zu achten, dass die Soldaten genug Stärke/Geschicklichkeit haben, um die Waffen auch verwenden zu können. Auch kann eine zweihändige Waffe nicht gemeinsam mit einem Schild verwendet werden. Dazu sollte man die Tabelle der Rassenwerte und die Tabelle für Waffen zu Rate ziehen.

ANFANGSGILDEN

In einigen Spielmodulen haben manche Positions-Typen den Vorteil, bereits zu Spielbeginn Gilden zu besitzen. Das wird jedoch im jeweiligen Modul bekannt gegeben. Sollte nun dieser Fall eintreten, ist hier folgendes einzutragen:

- Sponsorcharakter-Name - der Name des eigenen Charakters, der diese Gilde besitzen soll. Er muss die Bedingungen zum Bau der jeweiligen Gilde erfüllen, also die nötigen Fähigkeitswerte nachweisen können.
- Stärke - die Stärke, die diese Gilde laut Modul hat.
- Gildenart - Die Zahl für die Art der Gilde, die der Charakter besitzen soll. Bei einer Kirche ist hier nur eine 11 gültig, da diese automatisch durch die Religion des Priesters bestimmt wird.
- Ort - die Nummer der Stadt, in der die Gilde stehen soll. Welche Gilde wo stehen darf, wird im jeweiligen Spielmodul beschrieben. Sollte es die Startstadt des Regenten/Söldners sein, deren Nummer man noch nicht weiß, so schreibt man eine 0 in dieses Feld.
- Name der Gilde - nun, jedes Kind hat einen Namen, und gleiches gilt auch für jede Gilde.

AUFSTELLUNGSWUNSCH

Hier wird angeführt, was uns am wichtigsten im Spiel ist und zwar nach Priorität. Die Spielleitung wird versuchen, diesen Wünschen möglichst gerecht zu werden.

Beispiele:
- Viele Niederlassungen zum Erobern.
- Viele Monster zum Töten.
- Viele Charaktere zum Diplomatisieren.
- Wenige Mitspieler in der Umgebung.
- Eine Küstenprovinz.
- Nahe Koordinate X/Y.
- In der Nähe von meinem Freund Sepp Wendehals.
- usw.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Name

Der Name eines Charakters sollte zu ihm passen und dem Spielflair zuträglich sein. Schließlich muss man ja damit einige Zeit sein Auskommen finden. Unpassende Namen können vom Spielleiter geändert werden. Im Namen des Charakters dürfen keine Umlaute vorkommen bzw. sie müssen umschrieben werden. Außerdem darf er inkl. Leerzeichen max. 20 Zeichen lang sein.

Charakterrassen

Die Rasse der Positionswahl bestimmt nun automatisch die Rasse des Hauptcharakters. Im Modul finden wir eine Rassenverträglichkeitstabelle, die angibt, welche Rasse unsere Nebencharaktere haben können, nämlich die Hauptrasse und bis zu drei verträgliche Rassen.
Wir tragen die Nummer der Rasse unter Rassen ID# in die Anmeldung ein. Weiters können wir der Tabelle im Spielmodul entnehmen, welche Eigenschafts-Grundwerte unsere gewählte Rasse hat. Diese tragen wir in der entsprechenden Spalte (Grundwert) für unseren Charakter ebenfalls ein.

Charakterklassen

Wie wir bei den Positionstypen schon gesehen haben, gibt es verschiedene Klassen von Charakteren (A-E). Die Unterschiede der Charakterklassen bestehen darin, wie viele Aktionspunkte sie zu Spielbeginn haben und wie viele Punkte sie bei der Erschaffung zur Erhöhung bzw. zum Kauf von Eigenschaften, Attributen und Fähigkeiten ausgeben können.
Wir tragen die Charakterklasse (A-E) unter Charakterart auf dem Anmeldungsbogen beim jeweiligen Charakter ein, und wir notieren die Punkte, die einem Charakter zum Verteilen zur Verfügung stehen, unter Gesamtpunkte an Charakterpunkten für die spätere Kontrolle.

Charakterklasse	Punkte, die er zur Verfügung hat	Charakter-Aktionen
A	30	3
B	40	3
C	50	3
D	60	3
E	80	3

Religion

In manchen Modulen ist es nur für bestimmte Rassen möglich, bestimmte Religionen zu wählen. Darüber gibt das Spielmodul Auskunft, ebenso darüber, welche Religionen es im jeweiligen Spiel überhaupt gibt.
Unter Religion tragen wir nun die Nummer der für den Charakter gewählten Religion ein.

Geschlecht

Man wird es kaum glauben, doch derzeit gibt es in Legends nur zwei Geschlechter. Männlich und weiblich. Aber was nicht ist, kann vielleicht ja noch werden. Auf jeden Fall sollte man dabei beachten, dass Hoblin der Einzigartige nicht weiblich ist, obwohl auch das möglich wäre.

Eigenschaftswerte

Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution und Aussehen
(Strength, Dexterity, Constitution and Beauty)

Jede Rasse hat eigene Grundwerte in diesen Eigenschaften. Diese Start- oder Grundwerte können durch Ausgabe von Charakterpunkten gesteigert werden. Die Kosten zur Erhöhung der einzelnen Werte belaufen sich auf einen Punkt pro Punkt Steigerung. Es ist nicht zulässig, die Grundwerte zu vermindern, um Extra-Punkte zu erlangen. Im Spiel können sich die Eigenschaftswerte durch Abenteuer, Status oder magische Gegenstände noch verändern. Im Allgemeinen werden die Eigenschaftswerte, die man dem Charakter bei Beginn zukommen lässt, allerdings ziemlich gleich bleiben. Man kann einen Eigenschaftswert nicht höher als auf den doppelten Grundwert der Rasse anheben. Das heißt, wenn man einen Halbling mit Grundstärke 6 hat, kann man mit maximal Stärke 12 starten.

Die Eigenschaftsbasiswerte, die wir auf Grund der gewählten Rasse bereits eingetragen haben, können nun um die in der nachfolgenden Tabelle angegebenen Charakterpunktekosten erhöht werden, jedoch nicht höher als auf den doppelten Grundwert der Rasse.

Stärke/*Strength*	1 Punkt pro Stufe
Geschicklichkeit/*Dexterity*	1 Punkt pro Stufe
Konstitution/*Constitution*	1 Punkt pro Stufe
Aussehen/*Beauty*	1 Punkt pro Stufe

Wir tragen nun unter Endwert den erhöhten Wert der jeweiligen Eigenschaft ein und unter Gesamtkosten die Kosten an Charakterpunkten, die die jeweilige Erhöhung kostet.

Attributswerte

Die Kampferfahrung beginnt für alle Charaktere mit einem Wert von 1, während Führungskraft und Einfluss mit 0 starten.

Anders als bei den Eigenschaften kostet die Steigerung der Attribute zu Beginn:

Kampferfahrung/*Personal Combat (PC)*	1 Punkt pro Stufe
Führungskraft/*Tactics (TAC)*	2 Punkt pro Stufe
Einfluss/*Influence (INF)*	3 Punkt pro Stufe

Der maximale Punktewert, der auf Kampferfahrung verwendet werden kann, beträgt 30% der Charakterpunkte. Auf Führungskraft und Einfluss dürfen jeweils maximal 50% verwendet werden.

Maximale Steigerung der Attribute bei Spielstart:

Art	**PC**	**TAC**	**INF**
A	+9	+7	+5
B	+12	+10	+6
C	+15	+12	+8
D	+18	+15	+10
E	+24	+20	+13

Wir tragen nun unter Endwert den erhöhten Wert des jeweiligen Attributes ein und unter Gesamtkosten die Kosten an Charakterpunkten, die die jeweilige Erhöhung kostet.

Fähigkeiten

In Legends hängt der 'Wert' eines Charakters nicht zuletzt von seinen Fähigkeiten ab. Durch diese stehen ihm die verschiedensten Möglichkeiten zur Verfügung. Die Berufe bestimmen auch die Rolle, die ihm im Spiel zukommt. Spieler statten ihre Charaktere durch die Ausgabe von Charakterpunkten während der Aufstellung aus. Es gibt 24 Fähigkeiten. Während der Aufstellung kann man pro Fähigkeit maximal 50% seiner Charakterpunkte einsetzen, während des Spiels können diese jedoch weiter gesteigert werden (z.B. durch Anwenden einer Fähigkeit). Charaktere können höchstens 3 Fähigkeiten erwerben, keine kann von einem Charakter zweimal gewählt werden.

Generelle Einteilung der Fähigkeiten:

Zauberfähigkeiten:	Zauberkundige #1 - #9 und Priester #10
Allgemeine Fähigkeiten:	Fähigkeiten #11 bis #18
Militärische Fähigkeiten:	Fähigkeiten #19 bis #24

Ein Charakter kann nur eine Zauberfähigkeit haben. Unter gewissen Umständen kann eine Priesterfähigkeit und eine Zauberkundigenfähigkeit kombiniert werden (Modulabhängig).

Wir tragen für eine gewählte Fähigkeit folgendes ein:

- Unter Fähigkeit den Namen der Fähigkeit.
- Unter ID# die Nummer der Fähigkeit.
- Unter Kosten Stufe 1 die Auswahlkosten.
- Unter Kosten/Steigerung die Steigerungskosten in Charakterpunkten pro Stufe.
- Unter Endwert den Endwert der gesteigerten Fähigkeit.
- Unter Gesamtkosten die Summe der aufgewendeten Charakterpunkte für diese Fähigkeit.

Wenn wir nun die Spalte Gesamtkosten aufaddieren, müsste die unter Gesamtpunkte an Charakterpunkten aufgeführte Summe herauskommen. Wenn nicht, dann haben wir etwas falsch gemacht und müssen dieses korrigieren. Jeder Charakter hat nicht mehr und nicht weniger Punkte als vorgesehen zur Verfügung.

Höchstwerte je Charaktertyp, Auswahlkosten, Steigerungskosten

#	Fähigkeit	*Skill*	A	B	C	D	E	Auswahl-kosten	Steigerungs-kosten
	Zauberfähigkeiten								
1	Magier	*Wizard*	6	11	16	21	31	10	1
2	Zauberer	*Sorcerer*	6	11	16	21	31	10	1
3	Illusionist	*Illusionist*	6	11	16	21	31	10	1
4	Totenbeschwörer	*Necromancer*	6	11	16	21	31	10	1
5	Beschwörer	*Summoner*	6	11	16	21	31	10	1
6	Seher	*Seer*	6	11	16	21	31	10	1
7	Hexenmeister	*Warlock*	6	11	16	21	31	10	1
8	Runenmeister	*Enchanter*	6	11	16	21	31	10	1
9	Druide	*Druid*	6	11	16	21	31	10	1
10	Priester	*Priest*	6	11	16	21	31	10	1
	Allgemeine Fähigkeiten								
11	Barde	*Bard*	7	9	12	14	19	3	2
12	Assassine	*Assassin*	7	9	12	14	19	3	2
13	Spion	*Spy*	7	9	12	14	19	3	2
14	Kundschafter	*Stealth*	7	9	12	14	19	3	2
15	Dieb	*Thief*	7	9	12	14	19	3	2
16	Kaufmann	*Merchant*	7	9	12	14	19	3	2
17	Aufrührer	*Rumormonger*	7	9	12	14	19	3	2
18	Verwalter/Baum.	*Admin./Eng.*	7	9	12	14	19	3	2
	Militärische Fähigkeiten								
19	Berserker	*Berserker*	8	13	18	23	33	8	1
20	Ritter	*Knight*	8	13	18	23	33	8	1
21	Schwertmeister	*Swordmaster*	8	13	18	23	33	8	1
22	Axtmeister	*Axemaster*	8	13	18	23	33	8	1
23	Meisterschütze	*Bowmaster*	8	13	18	23	33	8	1
24	Waldläufer	*Ranger*	8	13	18	23	33	8	1

Wenn man eine Fähigkeit nur mit den Auswahlkosten (ohne weitere Steigerungskosten) wählt, hat der Charakter Stufe 1 in der gewählten Fähigkeit. Während der Aufstellung kann man pro Fähigkeit maximal 50% seiner Charakterpunkte einsetzen.

Zaubersprüche

Jeder Zauberkundige (Fähigkeit 1-9) kann sich, seiner Fähigkeitsstufe entsprechend, zu Spielbeginn einige Zaubersprüche auswählen, und zwar wie in der folgenden Tabelle festgelegt:

Stufe	Eigene Disziplin	Fremde Disziplin
1 bis 6	1 Stufe 1	keinen
7 bis 12	2 Stufe 1 1 Stufe 2	1 Stufe 1
13 bis 18	3 Stufe 1 2 Stufe 2 1 Stufe 3	2 Stufe 1
19 bis 24	3 Stufe 1 3 Stufe 2 2 Stufe 3	2 Stufe 1 1 Stufe 2
25+	3 Stufe 1 3 Stufe 2 3 Stufe 3	2 Stufe 1 2 Stufe 2

Wir tragen nun die Nummern der Zaubersprüche, die wir dem Magieteil des Regelwerkes entnommen haben, unter ID# ein.

Diese Prozedur wiederholen wir für alle unsere Charaktere - und fertig ist unsere Aufstellung.

Allgemeine Spielregeln

Charakter

Ein Spieler kann maximal 40 Charaktere unter seiner Kontrolle haben. Zu Beginn kontrolliert man zwischen 2 und 8 Charakteren, je nachdem, welchen Positionstyp man gewählt hat. Neue Charaktere können der Position hinzugefügt werden, indem man NSCs beeinflusst, oder man erhält durch ein spezielles Ereignis einen Charakter 'geschenkt' (kommt eher selten vor).

Charaktere können auch durch Zaubersprüche und Abenteuer übernommen werden.

CHARAKTERÜBERSICHT

Name & ID#
Message/Angehängte Nachricht
Titel & ID#
Race/Rasse, Status & Prestige
Character captured/Charakter gefangen
Character Charmed/Geased / Charakter Bezaubert/Beauftragt
Contracted with Pox/Black Death / Charakter hat die Pocken/Pest
Poisoned with PI/PII / Vergiftet mit Gift I/II
Marks/Zeichen

Str *(Strength*/Stärke)
Dex *(Dexterity*/Geschicklichkeit)
Con *(Constitution*/Konstitution)
Bty *(Beauty*/Aussehen)
PC *(Personal Combat*/Kampferfahrung)
Tac *(Tactics*/Führungskraft)
Inf *(Influence*/Einfluss)
Act *(Actions*/Charakteraktionen)
MAR *(Magic Resistance*/Magieschutz)
SAR *(Spec.Att.Resistance*/SA-Schutz)
God/Religion

Skill 1/Beruf 1
Skill 2/Beruf 2
Skill 3/Beruf 3
Combat Factor/Kampfwert CF
Melee Factor/Angriffswert AF
Missile Factor/Geschosswert
Defense Factor/Verteidigungswert DF
INV *(Invulnerability*/Unverwundbarkeit)
DAM *(Damage*/Schadenswert)
Special Attack/Spezialattacke

Condition/Gesundheitszustand
Wounds/Wunden
At/Koordinate
IN/Streitkraft & Kampffreiplatz

Masked/<***Invisible***/Unsichtbar>
Gender/Geschlecht
Stealth/Schleichen Ein oder Aus
Externals/Fremdtransfer J/N

Items equipped/Ausrüstung
Weapon/Waffe
Shield/Schild
Armor/Rüstung
Warmount/Kriegstier
Item #1/Gegenstand im 1. Gebrauchsfreiplatz
Item #2/Gegenstand im 2. Gebrauchsfreiplatz
Loyalty/Loyalität
Land Move/Bewegungspunkte zu Land
Air Move/Bewegungspunkte in der Luft

Greed/Habgier
Land Carry cap/Lastkapazität zu Land
Air carry cap/Lastkapazität in der Luft

Sight Value/Sichtungswert
Land Burden/Belastung an Land
Air Burden/Belastung in der Luft

Possessions/Besitz
AMT/Anzahl ***ITEM #***/ID# des Gegenstandes ***NAME OF ITEM***/Name des Gegenstandes ***WEIGHT***/Gewicht

Equipment specials/Zauber von ausgerüsteten Gegenständen

Mana/Magiepunkte ***Free Mana***/Freie Magiepunkte
Duel/Battle Spells / Duell/Schlachtzauber
Spell #/ID# des Zaubers ***Discipline***/Disziplin ***Rating***/Stufe ***Name***/Name des Zaubers

Familiar/Vertrauter
Spell #/ID# des Zaubers ***Discipline***/Disziplin ***Rating***/Stufe ***Strength***/Stärke ***Name***/Name des Zaubers

Sworn blood enemy/Todfeindschaft geschworen
Production secrets/Produktionsgeheimnisse
Troop types known/Bekannte Trainingsarten
Songs of ancient Lore/Bekannte Legenden
Being guarded by/wird bewacht von
Is bodyguard of/ist Leibwächter von
Prisoners/Gefangene
Can train at maximum level/Kann Anzahl an Soldaten mit max. Ausbildungsstufe von ?? ausbilden
Until production/Bis zur Produktion

ALLGEMEINES

Name

Anfangscharaktere werden vom Spieler mit Namen versehen. Diese Namen dürfen nicht länger als 20 Zeichen sein, einschließlich Leerzeichen. Alle anderen Charaktere werden vom Computer oder Spieldesigner benannt. Nicht akzeptable Namen können jederzeit vom GM verändert werden.

Angehängte Nachricht/*Message*

An jeden Charakter kann eine Nachricht oder eine Kette von Nachrichten angehängt werden. Diese Nachricht muss eine der reservierten Nachrichten des Spielers sein, die er nach seinem Ermessen zusammenstellen kann (B2/B3).

Titel/*Title*

Ein Charakter kann beliebig viele Titel haben. Titel haben nur Einfluss auf das Prestige und den Einfluss des Trägers. Titel sind eine öffentliche Angelegenheit, im LPE kann man immer alle Titelträger sehen (ID# und Name). In der Regel bekommt man einen Titel über ein Abenteuer, aber Modulcharaktere können vom Spielstart an auch Titel tragen, z.B. „König von…“ oder „Hohepriester“. Alle Abenteuer, die einen Titel vergeben, haben verschiedene Voraussetzungen zu erfüllen, das heißt, man braucht ein gewisses Prestige, sowie bestimmte Dinge - manchmal sogar Städte und mehr - um ein Amt oder einen Titel beanspruchen zu können.

Rasse/*Race*

Jeder Charakter gehört einer bestimmten Rasse an. Wenn im Laufe des Spiels ein Charakter seine Rasse wechselt (meistens durch Magie, Verwendung eines Artefakts oder eines Abenteuers), ändern sich die Eigenschaften (Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Aussehen) des Charakters nicht. Die anderen mit der neuen Rasse verwobenen Werte, wie Kampfwert, Magieschutz und Spezialattackenschutz, etc. ändern sich der neuen Rasse entsprechend!
Nomadenrassen (Rasse #241-260) haben +15% Bewegungsbonus, wenn sie beritten sind.

Status

Einem Charakter ist es möglich, einen Status zu besitzen, welcher durch Magie, Verwendung eines Artefakts oder eines Abenteuers auf ihn gelegt wird. Die meisten Stati haben während der Produktionen und im Kampf eine Chance in einen höheren Status überzugehen. Die verschiedenen Stati können einen Charakter von 'nur' Bezauberter bis zu einem Halbgott machen. Stati haben Auswirkungen sowohl auf die Eigenschafts-, als auch auf die Attributswerte, einige bringen auch Vorteile im Kampf (Spezialattacken...).

Alle Stati werden in 4 Kategorien zusammengefasst:

Untote *(Undead)*
Werwesen *(Lycanthrope)*
Religiöse *(Religious)*
Andere *(Other)*

Jeder Status besitzt mehrere Ränge. Wenn sich die Gelegenheit ergibt, einen bereits bestehenden Status durch einen neuen zu ersetzen, muss der neue Status einen gleich- oder höherwertigen Rang in derselben Kategorie haben. Diese Ränge wirken auch als Diplomatie- Modifikatoren und beeinflussen den effektiven Einfluss des Charakters. Die Modifikatoren können positiver oder negativer Art sein. Typischerweise hat ein Untoten-Status auf andere Untote positive Auswirkungen, aber negative bei Interaktionen mit religiösen Stati. Ein Charakter kann seinen eigenen Status einsehen (V7), um Detailinformationen zu erhalten. Es ist aber nicht möglich, den Status eines anderen Charakters einzusehen. Da nicht alle Stati in den Modulen beschrieben sind, müssen einige im Laufe des Spieles gefunden werden.

Prestige

Prestige ist ein genereller Maßstab für den Erfolg in dieser Welt. Es beinhaltet Grundprestige, Zeichen, Titel und andere Eroberungen Für NSC stellt Prestige einen Wert dar, mit dem sie sich aus der Masse der Bevölkerung hervortun, und der bei Diplomatieaktionen erst überwunden werden muss. Prestige wird ebenfalls bei verschiedenen Wahlen in den einzelnen Modulen als Maßstab herangezogen. Auch die Bevölkerungstreue steigt mit dem Prestige ihres Führers. So sind Mordversuche und Kidnapping weniger erfolgreich, da alle verdeckten Operationen (alle C-Befehle) um 1% pro Prestigepunkt erschwert sind.

Die drei Charakter-Prestige-Werte sind:

BASE-Prestige: Nicht durch Zeichen, Titel oder Besitz beeinflussbarer Wert (das persönliche Prestige des Charakters).
ENHANCED-Prestige: Dies ist das Base-Prestige plus Prestige von Zeichen und Titel.
EFFECTIVE-Prestige: Dies ist das Enhanced-Prestige plus das Prestige, gewonnen aus dem Besitz von Gilden und der Kontrolle über Charaktere.

- Ein Prestige gewinnt der Hauptcharakter einer Position durch die Eroberung einer NSC-Niederlassung, wenn sie das erste Mal erobert wurde.
- Der Besitz einer Gilde bringt dem Hauptcharakter Effective-Prestige von:
  (Wurzel aus Gildenstärke) dividiert durch 2, abgerundet.
  Ist der Hauptcharakter der direkte Besitzer der Gilde, wird das Ergebnis verdoppelt.
- Pro 10 Charaktere in einer Position steigt das Effective-Prestige des Hauptcharakters um 1.

Gefangen/*Captured*
Wird nur angezeigt, wenn sich der Charakter in Gefangenschaft befindet. Gefangene Charaktere können keine Charakteraktion ausführen, außer Flüchten (C10).

Bezauberte/Beauftragt/*Charmed/Geased*
Wird nur angezeigt, wenn der Charakter durch einen Zauber bezaubert/beauftragt wurde (Zauber 48, 49, 285).

Pocken/*Pox* und Pest/*Black Death*
Es gibt zwei Arten der Seuche: Pocken und Pest. Pocken bringen jede Produktion 5% und Pest 25% Wunden. Verseuchte Charaktere haben eine Chance, dass sie verflucht werden (20-30%). Eine Seuche kann sich auf andere Charaktere, auf Volksgruppen und Soldaten übertragen. Die Seuche bewirkt auch eine Reduktion von Bevölkerung und Soldaten um bis zu 25%, und die Soldaten erleiden einen Moralabzug bis zu 15%. Die Chance, ob dies alles passiert, ist abhängig von der Seuche, der Konstitution, etc. (von 10% bis 90%).

Gift/*Poison*
Gift verhindert während der Produktion die Heilung eines Charakters. Gift I bringt jede Produktion 10% und Gift II 30% Wunden.

Zeichen/*Marks*
Zeichen sind spezielle Unterscheidungsmerkmale, die durch göttliches Eingreifen oder magischen Raub (S30) auf Charaktere einwirken. Zeichen sind so genannte 'Wild Cards', und somit weiß man nie genau, was einem ein Zeichen alles bringt. Nur durch intensive magische Erforschung lassen sich alle Aspekte eines Zeichens im Laufe eines Spieles erkunden.

Alle Zeichen haben folgende Auswirkungen:

- +2 ENHANCED Prestige und +3 Einfluss
- Jede Produktion besteht pro Charakter für maximal ein Zeichen eine 5-10%-Chance, dass sich die Anzahl der Charakteraktionen erhöht (Maximum 5 Aktionen), als auch die Erhöhung einer Eigenschaft oder einer Fähigkeit um einen Punkt.

Hier sind nun die sechs Standard-Zeichen und das, was über sie bekannt ist:

#1 Schicksal/*Destiny:*
- 5%-Chance, dass das Basisprestige steigt
- Zufällige positive Auswirkungen auf Diplomatieaktionen.

#2 Macht/*Power:*
- +3 Mana Rückgewinnung
- Zur Produktion werden, wenn lebendig, alle Wunden geheilt
- +10 Stufen Bonus bei Spruchforschung
- Positive Auswirkung im Kampf

#3 Bösen/*Evil:*
- Negativer Effekt auf Aussehen
- Erhöhter Einfluss auf Untote

#4 Magie/*Wizardry:*
- Erhöhte Mana-Rückgewinnung
- +50 Stufen Bonus bei Spruchforschung

#5 Göttlichkeit/*Divinity:*
- +6 bis +8 Mana-Rückgewinnung
- Erhöhte Wahrscheinlichkeit des Anstiegs der Priesterfähigkeit pro Produktion
- Wenn tot, geringe Chance der Wiederbelebung

#6 Ruhm/*Glory:*
- Erhöhte Chance, dass Kampferfahrung im Kampf ansteigt.
- Positive Auswirkung im Kampf.

Wenn ein Charakter mit einem Zeichen einen Todfeind erklärt (B14), ist es möglich, dass eine Gottheit dies bemerkt und dem Zielcharakter Schaden zufügt. Dies kann nicht beliebig oft wiederholt werden.
Es können jedoch auch noch andere Zeichen als die sechs oben genannten im Spiel gefunden werden.

Zeichen und Overall Modifiers:
In Legends 3 wirken sich die *Overall Modifiers*, z.B. von Geländemodifikatoren, auch auf Charaktere aus, bzw. wurde dies auch auf den Verteidigungswert (Defense Wert DF) ausgedehnt. Auch manche Zeichen bringen *Overall Modifiers*. So bringt z.B. ein Mark of Glory +25% DF (+zusätzlichen AF Bonus).

Zur Erklärung: Im Gegensatz zum AF-Wert, wo der *Overall Modifier* einfach zu allen AF-Werten des Charakters hinzugezählt wird, ist eine *Overall DF* Steigerung wirklich prozentuell. Also z.B. +100% DF bedeutet eine Verdoppelung des DF Wertes.

EIGENSCHAFTEN

Stärke/*Strength (STR)*
Die Stärke eines Charakters stellt seine Kraft dar, mit der er seine Angriffe vorbringt, oder wie viel er tragen kann, ohne verlangsamt zu werden. Für fliegende Rassen ist dies besonders wichtig. Jeder Stärkepunkt über den Grundwert bringt dem Charakter einen zusätzlichen Angriffswertbonus von 5% ein. Außerdem gibt es Waffen, die nur von Charakteren mit gewissen Stärkewerten verwendet werden können (z.B. Zwergenaxt: STR Minimum 12).

Geschicklichkeit/*Dexterity (DEX)*
Geschicklichkeit spiegelt die Fähigkeit eines Charakters wider, sich in akrobatischen oder heimlichen Aktionen zurechtzufinden. Einem Dieb wird es wesentlich leichter fallen, einen Diebstahl zu verüben, wenn er einen hohen DEX-Wert besitzt. Wie bei der Stärke gibt es auch Waffen, die einen gewissen Wert auf DEX voraussetzen, damit man sie verwenden kann (z.B. Elfenlangbogen: DEX Minimum 12), und ebenfalls bringt jeder Geschicklichkeitspunkt über dem Grundwert eine Erhöhung des Angriffswertes um 5%.

Kostitution/*Constitution (CON)*
Konstitution steht für die Fähigkeit eines Charakters, Wunden zu heilen, Giften zu widerstehen, Krankheiten zu trotzen, und dient dazu, die Erfolgsrate bei einem Wiederbelebungsversuch festzulegen.

Aussehen/*Beauty (BTY)*
Aussehen repräsentiert die Attraktivität eines Charakters innerhalb der Gemeinschaft. Typische Werte sind: Menschen 10, Orks und Trolle zwischen 4 und 6 und bei Elfen von 18 bis 20. Aussehen wird nur bei Diplomatieversuchen mit Charakteren des anderen Geschlechtes verwendet. Für jeden Punkt über dem Aussehen des Gegenübers gibt es einen 1%-Bonus auf Diplomatisierungsversuche. Ist das eigene Aussehen um mehr als 10 Punkte höher als das Aussehen des Zielcharakters, dann schlägt der positive Modifikator in einen negativen um.

ATTRIBUTE

Kampferfahrung, Führungskraft und Einfluss
(Personal Combat, Tactics and Influence)

Attribute können trainiert werden, um sie zu erhöhen. Sie verbessern sich auch im Laufe des Spieles durch praktische Anwendung.
In der Charakterübersicht können die Werte der Attribute durch Stati, Gegenstände, Sprüche und Segen/Flüche modifiziert sein. Die Attributswerte können wie folgt aufgeschlüsselt werden:

Grundwert: Charakter ohne Status und Besitz, also nackt.
Wert als Person: Nackter Charakter mit Status und Vertrautem.
Effektiver Wert: Wert als Person plus alle Effekte durch Gegenstände, direkte Sprüche und aktivierte Elixiere.
Endwert (auch Gesegnet genannt): zusätzlich eingerechnet der Effekt von Segnungen, Flüchen und Zeichen.

Kampferfahrung/*Personal Combat (PC)*

Der Rassen-Grundkampfwert (CF) des Charakters wird um 5 Punkte für jeden Kampferfahrungspunkt erhöht, während der Verteidigungswert (DF) um 0.3 angehoben wird. Ein Charakter mit einem Endwert-PC 10 und der Rasse Mensch (CF 10, DF 2), völlig nackt, hätte einen Kampfwert von 60 und einen Verteidigungswert von 5. Der Kampfwert eines Charakters ist das Hauptelement im Kampf, wo er dann durch diverse Kampfmodifikatoren beeinflusst wird.

Führungskraft/*Tactics (TAC)*

Führungskraft ist die Fähigkeit, Soldaten im Gefecht zu führen und effektiv einzusetzen. Der Kommandant einer Streitkraft verhilft seiner Legion zu einem Generalmodifikator, wenn er einen höheren Führungskraft Wert als sein Gegenüber besitzt. Der Modifikator beträgt 5% pro Punkt, den er besser ist. Der maximale Modifikator liegt bei 50% bis 100%, abhängig vom jeweiligen Modul.
Die Führungskraft hat aber auch direkten Einfluss auf die Soldaten der einzelnen Kampffreiplätze. Der Kommandant der Streitkraft beeinflusst die Moral aller Soldaten, die Charaktere der einzelnen Kampffreiplätze nur die Moral ihres Freiplatzes. Bei Bewegungen durch das Land hat die Führungskraft Einfluss auf den Sichtungswert einer Einheit. Bei Duellen spielt die Führungskraft keine Rolle, mit der Ausnahme, dass sie bei Überraschungsversuchen hilfreich ist.

Einfluss/*Influence (INF)*

Der Schlüssel zur Diplomatie ist der Einflusswert, dies ist der persönliche Einfluss des Charakters. Er spiegelt die Fähigkeit wider, NSCs davon zu überzeugen, sich den eigenen Zielen zu verschreiben und die Treue zu schwören. Das Beeinflussen eines anderen Charakters ist eine etwas kompliziertere Angelegenheit, da viele verschiedene Faktoren dabei eine Rolle spielen. Die Grundlage bildet die Aufrechnung des Einflusses auf die Loyalität des Zielcharakters (D1 bis D4 und D7).
Die Diplomatie ist einer der Schlüssel zum Erfolg in Legends.

ALLGEMEINES

Charakteraktionen/*Actions*

Man kann seinen Charakteren verschiedene Befehle geben, die sie veranlassen, andere zu bestechen, zu berauben, zu bekämpfen, ein Lied vorzutragen, Verteidigungsanlagen zu sabotieren, usw... Alle diese Befehle verbrauchen so genannte Aktionspunkte. Charakterklassen E, D und C haben zu Spielbeginn 3 Aktionen, die restlichen haben, je nach Modul, 2 oder 3 Aktionen.

Aktionsphasen: Alle Befehle können nur während einer der zwei Aktionsphasen eines Spielzuges durchgeführt werden. Die erste findet vor der Bewegung statt, die zweite danach. Jede Aktion kann in jeder Phase durchgeführt werden.

Aktionspunkte: Jeder Befehl verbraucht einen Aktionspunkt. Aktionen aber, die nicht geklappt haben, weil gewisse Bedingungen dazu erfüllt werden müssen, brauchen keine Aktion. Beispiel: Fluchtversuch C10 - wenn der Charakter nicht gefangen ist, kann er auch nicht ausbrechen, dieser Befehl kostet keine Aktion. Das Sprechen eines Zauberspruches (S8/S9) hingegen, wo man den Magieschutz eines Zieles überwinden muss, kostet auch bei Einsatz von zuwenig Magiepunkten eine Aktion. Und Charakteren mit Gefangenen ist es unmöglich, Verdeckte Befehle (C-Befehle) durchzuführen und zu teleportieren.

Religion/*God*

Hier wird der Glaube angegeben, dem der Charakter angehört. Er ist wichtig für vielerlei Dinge in Legends, z.B. für das Beeinflussen anderer Charaktere (D2) oder für die Wiederbelebung (Zauber #296).
Jeder Charakter kann eine Religion oder keine Religion haben. Die Religion wird auch für die Gesinnung *(Alignment)* eines Charakters verwendet. Religionen können 'gut', 'neutral' oder 'böse' sein. 'Keine' Religion ist nicht neutral, sie ist 'ohne' Gesinnung. Die Religion kann durch Verwendung von Artefakten (U3), durch Bekehrung (Zauberspruch #294), durch ein Abenteuer oder durch eine Spezialaktion geändert werden.

FÄHIGKEITEN/SKILLS

Zauberfähigkeiten

Zauberkundige #1 bis #9; für die neun Disziplinen gibt es je eigene Zaubersprüche. Wenn der Zauberkundige einen Zauberspruch aus der eigenen Disziplin spricht, bekommt er einen Bonus von 3 Gratismagiepunkten. Jeder Zauberkundige kann alle Zauber besitzen und sprechen (wenn er sie kennt), und zwar bis zu einer Maximalanzahl von 16 Sprüchen. Magische Artefakte können auf eine der Disziplinen restriktioniert sein (so bringt z.B. der Druidenstab nur dem Druiden alle Boni).

Jeden Monat (während der Produktion) erhalten Zauberkundige einige Magiepunkte zurück. Dies hängt in erster Linie von der Provinz ab, in der sich der Zauberkundige befindet, aber auch von einem eventuell vorhandenen Status oder von Artefakten, die der Charakter in Verwendung hat und von der Höhe seiner Zauberfähigkeitsstufe (Stufe 14 = +1 Rückgewinnung und alle weiteren 4 Stufen je +1).

(Siehe auch den Charakterbefehl 'Spreche Zauberspruch' S8, Zauberspruch Lehr-/Lernbefehl S12/S13 und den 'Erforsche Zauberspruch'-Befehl S11)

Zu Spielbeginn können sich Zauberkundige je nach Stufe einen oder mehrere Zaubersprüche auswählen. Im Spiel selbst können die Charaktere bis zu 16 verschiedene Zaubersprüche haben, entweder durch Erforschen selbst erlernt (S11), aus Gilden übernommen (S14), von einem anderen Charakter gelernt (S13), von einem Artefakt, das mit U3 verwendet wurde oder aus dem Ergebnis eines Abenteuers.

1. Magier/*Wizard*
Verschiedene Schutzzauber, Feuerbälle, sowie das Schaffen von Zauberstäben sind das Spezialgebiet des Magiers. Insgesamt stehen 35 Zauber zur Verfügung.

2. Zauberer/*Sorcerer*
Sein Spezialgebiet ist die Kontrolle und Beeinflussung von Charakteren. 29 Zauber umfasst diese Disziplin.

3. Illusionist/*Illusionist*
21 Zauber, die Trugbilder erschaffen, Unsichtbarkeit verleihen, aber auch das Beschwören der gefürchteten Todesschatten bilden das magische Arsenal des Illusionisten.

4. Totenbeschwörer/*Necromancer*
30 Zauber, die es erlauben, ganze Armeen von Untoten aufzustellen und zu kontrollieren, aber auch, sich vor ihnen zu schützen.

5. Beschwörer/*Summoner*
Mit Hilfe von 53 Zaubern können unsichtbare Diener, Elementare, Dämonen und andere unirdische Wesen herbeigerufen werden.

6. Seher/*Seer*
29 Zauber garantieren dem Seher seinen Erfolg beim Herausfinden von Informationen jeglicher Art.

7. Hexenmeister/*Warlock*
32 Zauber, vor allem Kampfmagie und das Verstärken von Charaktereigenschaften machen diesen Beruf erstrebenswert.

8. Runenmeister/*Enchanter*
Dies ist der Experte der Runenmagie. 38 Zauber verleihen die Kraft, Waffen und Rüstungen zu verstärken, Soldaten und Charaktere zu verzaubern, sowie Machtstecken zu erschaffen.

9. Druide/*Druid*
Der Druide nutzt die Naturkräfte für seine Zwecke. Mit 59 Zaubern hat auch der Druide ein ansehnliches Arsenal. Der Druide kann mittels Charakterbefehl S19 Pflanzen einsammeln, was ihn etwas von den übrigen Zauberkundigen abhebt.

10. Priester/*Priest*
Priester haben eine fixe Liste ihrer Sprüche, abhängig von ihrer Religion, bzw. Priesterstufe. Alle fünf Stufen erhält ein Priester neue Sprüche. Ein Priester der Stufe 20 erhält alle Sprüche der Stufe 4 und niedriger. Daraus folgt, dass ein Priester mindestens Stufe 5 haben muss, damit er auch die Sprüche der 1. Stufe der Religion erhält. Der Hohepriester oder der Führer der Religion (Spielercharaktere) haben oftmals die Möglichkeit, Änderungen in der Religion vorzunehmen. Magiepunkte regeneriert der Priester durch Beten in einer Kirche (S29) und in der Produktion durch den normalen Rückgewinnungswert der Religion (abhängig auch von der Rasse, der Jahreszeit und dem Monat, unabhängig vom Ort, wo sich der Charakter befindet). Ein Status oder ein Artefakt in Verwendung kann diese Rückgewinnung beeinflussen (siehe auch Befehl S9, S29).

Allgemeine Fähigkeiten

11. Barde/*Bard*
Wegen seiner besonderen Talente als Geschichtenerzähler, Sänger und Spielmann ist der Barde respektiert und gern gesehen. Auch gleicht er dem Seher im Beschaffen von Informationen, vor allem, wenn es um das Entschlüsseln von Legenden geht. Der Barde ist bekannt für seine Fähigkeit, Kräuter zu sammeln und mächtige Flüche und Segen auszusprechen.
(siehe auch Befehle D9, D10, S10, S19)

12. Assassine/*Assassin*
Geübt in der Kunst des Meuchelmordes, schlagen Charaktere mit dieser Fähigkeit schnell und überraschend zu, ohne dass das Opfer in der Lage ist, sich zu wehren. Assassinen können Soldaten in der leisen Kunst des Tötens unterweisen.
(siehe auch Befehle C1, C2, C5, C6, S17, S18)

13. Spion/*Spy*
Der Spion ist in der Lage, wertvolle Informationen über Charaktere und Niederlassungen zu beschaffen. Viele Niederlassungen/Lagerstätten/Ruinen haben einen Magieschutz, da kann ein guter Spion dann Abhilfe schaffen. Auch das Sabotieren von Befestigungen gehört zur Spezialität des Spions.
(siehe auch Befehle C1, C4)

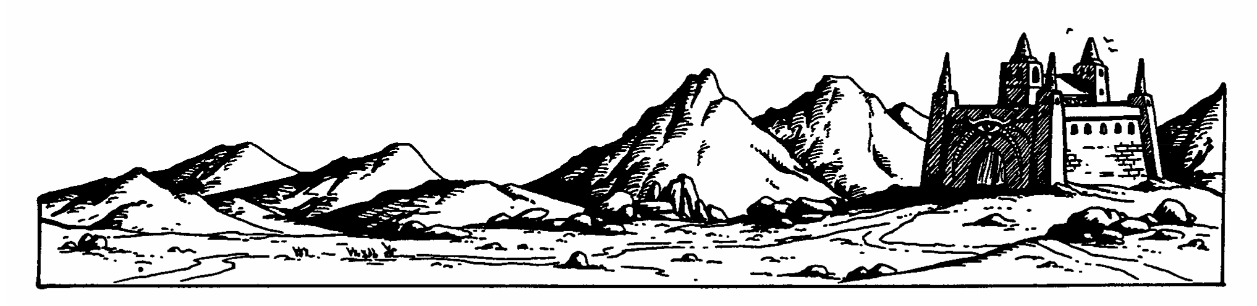
14. Kundschafter/*Stealth*
Der Kundschafter hat die Fähigkeit des Schleichens, und die ist in Legends sehr gefragt, erlaubt sie Charakteren doch, von anderen unbemerkt zu agieren. Schleichen ist vor allem für Diebe, Spione, Assassinen sowie Anführer kleiner Stoßtrupps in feindlichem Gebiet unentbehrlich. Zum Retten gefangener Charaktere kann die Kundschafterfähigkeit auch von Nutzen sein.
(siehe auch Befehle B7, C9, C10)

15. Dieb/*Thief*
Als Dieb ist man in der Lage, Charaktere und Niederlassungen zu berauben, die Moral der Bevölkerung zu senken, Befestigungsanlagen zu sabotieren und Soldaten zu Banditen auszubilden. Diebe benötigen gewöhnlich die Fähigkeit des Kundschafters, nämlich die des Schleichens, um sich vor ihren Opfern zu verstecken. Diebe haben zusätzliche 4 Bewegungspunkte.
(siehe auch Befehle C1, C2, C3, C12, C14)

16. Kaufmann/*Merchant*
Legends bietet einem Charakter mit diesem Beruf die Möglichkeit, schnell und einfach zu Geld zu kommen. Kaufleute können die Marktpreise in fernen Niederlassungen feststellen, und sie können Handelswaren direkt an die eigene Volksgruppe verkaufen. Sie erhalten Profitboni (1% pro Stufe) beim Kauf/Verkauf der verschiedensten Dinge.
(siehe auch Befehle S24, S25)

17. Aufrührer/*Rumormonger*
Der Aufrührer ist als der effektivste Unruhestifter in Legends bekannt. Mit seinen guten rhetorischen Fähigkeiten ruiniert er den Ruf von Gilden, ja manchmal ist er sogar die Ursache für einen Bürgerkrieg. Er hat auch das Talent, Gerüchte über andere Spieler und Niederlassungen aufzuschnappen. Aufrührer bekommen auch genauere Information von den *Palantir Network News* (z.B. Duelle zwischen Charakteren, Übernahme einer Modulstadt, bekommen den ungefähren Ort eines wichtigen Ereignisses ausgedruckt, etc.)
(siehe auch Befehle C2, C11, C13, D5, D6)

18. Verwalter/Baumeister / *Administrator/Engineer*
Dies ist ein Doppelberuf und gilt als eine einzige Fähigkeit, mit der man sowohl die Verwaltung von Städten und Dörfern übernehmen, als auch den Bau der verschiedensten Befestigungs- und Verteidigungsanlagen überwachen kann. Man kann auch die Produktivität von Niederlassungen erhöhen (wichtig!).
Der Verwalter/Baumeister kann Soldaten zu Wachen ausbilden. Wachen wirken den Aktivitäten von Spionen, Dieben und Assassinen entgegen.
Wenn ein Verwalter/Baumeister in einer Streitkraft mit dem Militärbefehl #32, Belagern und Verteidigung zermürben, als Kommandant eingeteilt ist, dann wird unter Umständen die Befestigung reduziert.
(siehe auch Befehl S28, Militärbefehl #32)



Militärische Fähigkeiten

19. Berserker
Ein Berserker ist eine Kampfmaschine, die, ohne auf die eigene Sicherheit zu achten, seine Gegner in blinder Wut angreift.
Basisstufe 1: +100% Attack Factor (AF), -2 Defense Factor (DF)
Pro Stufe darüber +3% AF, +5 Charge Bonus (CB)
Pro 5 Stufen +1 Special Attack Resistance (SAR)
Jeder fehlgeschlagene Beeinflussungsversuch (Charakterbefehl D1 bis D4), egal ob Sponsor oder Ziel, kann in einer Rauferei enden, bei der beide 1-10% Wunden erhalten. Die Chance, seinen Wutanfall zu mildern, steigt mit 1% pro Stufe. Die Berserkerstufe reduziert auch die Chance, entführt oder assassiniert zu werden, um 2% pro Stufe.

20. Ritter/*Knight*
Ein Charakter mit diesem Beruf hat verbesserte Kampffähigkeiten.
Basisstufe 1: +50% Attack Factor (AF), +3 Defense Factor (DF)
Pro Stufe darüber +4 AF, +3 Charge Bonus (CB)
Pro 5 Stufen +3 DF, +1 Magic Attack Resistance (MAR) (nur im Kampf)
Die Ritterstufe reduziert auch die Chance, entführt oder assassiniert zu werden, um 2% pro Stufe.

21. Schwertmeister/*Swordmaster*
Ein Schwertmeister ist Experte im Umgang mit Schwertern.
Wenn der Schwertmeister ein Schwert verwendet:
Basisstufe 1: +100% Attack Factor (AF)
Pro Stufe darüber +5% AF
Pro 5 Stufen +2 Damage rating
Die Schwertmeisterstufe reduziert auch die Chance, entführt oder assassiniert zu werden, um 1% pro Stufe.

22. Axtmeister/*Axemaster*
Der Axtmeister erhält dieselben Boni wie der Schwertmeister, jedoch auf Axtwaffen bezogen.
Basisstufe 1: +100% Attack Factor (AF)
Pro Stufe darüber +5% AF
Pro 5 Stufen +2 Damage rating
Die Axtmeisterstufe reduziert auch die Chance, entführt oder assassiniert zu werden, um 1% pro Stufe.

23. Meisterschütze/*Bowmaster*
Der Meisterschütze ist das Äquivalent des Schwertmeisters im Umgang mit jeglicher Art von Bogen.
Basisstufe 1: +100% Attack Factor (AF)
Pro Stufe darüber +5% AF
Pro 5 Stufen +2 Damage rating
Die Meisterschützenstufe reduziert auch die Chance, entführt oder assassiniert zu werden, um 1% pro Stufe.

24. Waldläufer/*Ranger*
Der Waldläufer ist das Leben im Freien gewöhnt. Er kann Pflanzen sammeln (S19), aus denen er Heiltränke brauen kann (S16). Waldläufer haben zusätzliche 8 Bewegungspunkte.
Basisstufe 1: +1 MAR und +1 SAR
+50% Attack Factor (AF)
Pro Stufe darüber +4% AF
Pro 5 Stufen +1 MAR, +1 SAR (nur im Kampf)
Zusätzliche Aufklärungsinformationen, wenn sie als Kommandant der Streitkraft eingeteilt sind (Kampffreiplatz #9). Siehe auch Militärbefehl #30. Hier zählt die Basis-Stufe des Waldläufers.

Stufe 1-5	1 angrenzende Provinz
Stufe 6-10	2 angrenzende Provinzen
Stufe 11-20	3 angrenzende Provinzen
Stufe 21+	4 angrenzende Provinzen
ab Stufe 26	auch Untergrundniederlassungen
ab Stufe 31	auch Nomadenlagerstätten

Die Waldläuferstufe reduziert auch die Chance, entführt oder assassiniert zu werden, um 3% pro Stufe.

Truppentraining
Man sollte beachten, dass einige Fähigkeiten den Charakteren ermöglichen, Soldaten zu Spezialeinheiten zu trainieren. Obwohl die Namen ähnlich, bzw. gleich sind, bedeutet dies nicht, dass die Soldaten über die gleichen Fähigkeiten verfügen wie die Charaktere, von denen sie trainiert wurden, bzw. die Charaktere die gleichen Boni haben wie die Soldaten, die sie trainieren können. Charaktere mit der Fähigkeit des Assassinen können zum Beispiel andere Charaktere entführen oder ermorden, Gifte und Gegengifte herstellen. Soldaten mit dieser Fähigkeit erhalten lediglich Boni.

BERECHNETE WERTE

Die folgenden Werte sind die Basis-Werte eines Charakters. Beachte: Die Werte werden im Spiel noch weiter beeinflusst, so dass sie nur als Basis herangezogen werden können. Doch als Richtwerte sind sie allemal zu gebrauchen.

Kampfwert/*Combat Factor (CF)*

Das ist der Basiswert für Charaktere oder Soldaten, von dem ausgehend die verschiedensten kampfwichtigen Werte errechnet werden. Bei Charakteren errechnet sich der Kampfwert wie folgt: Rassen-Basiskampfwert plus 5 mal modifizierte Kampferfahrung (durch Gegenstandes, Status, Zauber, Vertraute, etc.) des Charakters.

Angriffswert/*Attack Factor (AF)*

Das ist der Modifikator des Kampfwertes für den Kampf, der sich aus den Fertigkeiten und eventuellen Gegenstands- und anderen Boni errechnet. Es gibt kein AW-Limit für Charaktere. Für Soldaten gibt es ein Limit von maximal 500%. Beispiel: Ein Soldat mit Kampfwert 20 kann durch Waffen, Stati, Ausbildung, Geländemodifikatoren und Führungskraft seines Kommandanten einen maximalen Angriffswert von 120 erreichen. (20+0.2*500=120)

Im Charakterausdruck sind Modifikatoren der Kriegstiere, Gelände, Kampfzauber und diverse andere Modifikatoren nicht berücksichtigt. Diese Werte kommen erst im Kampf zum Tragen.

Verteidigungswert/*Defense Factor (DF)*

Beschreibt, wie gut man gegen körperliche Angriffe geschützt ist (durch Rüstung, Schild, usw.). Dieser Wert wird noch durch die INV modifiziert, falls diese höher ist als der DAM-Wert des Gegners. Für jeden Punkt INV größer als DAM erhöht sich der Verteidigungswert im Kampf um 50%.
Auch der Verteidigungswert von Charakteren wird von *Overall Modifiers* beeinflusst, wie z.B. Geländemodifikatoren, oder Bonus-Malus aus einer Winternacht, usw.

Unverwundbarkeit/*Invulnerability (INV)*

Dieser Wert beschreibt, wie zäh ein Charakter/Soldat ist. Je zäher, desto höher muss der Schadenswert (DAM) des Gegners sein, um den Bonus durch die INV zu neutralisieren. Für jeden Punkt INV größer als DAM des Gegners steigt der Verteidigungswert um 50%. Wie beim Schadenswert wirkt auch hier nur der höchste der Werte aus Rasse, Status, Rüstung, Schild oder Kampfsprüchen (ist also nicht Additiv).

Schadenswert/*Damage Rating (DAM)*

Das ist ein Wert, der die Stärke eines körperlichen Angriffs beschreibt. Er wird mit der Unverwundbarkeit (INV) des Gegenübers verglichen, um festzustellen, ob überhaupt, und wenn, wie viel Unverwundbarkeitsbonus das Gegenüber erhält. Überschüssiger Schadenswert richtet keinen zusätzlichen Schaden an. Schadenswert ist nicht Additiv, es wirkt nur der höchste der Werte aus Rasse, Status, Rüstung, Schild oder Kampfsprüchen. Waffenmeister-Fähigkeiten addieren DAM-Wert, abhängig von ihrer Stufe.

Magieschutz/*Magic Attack Resistance (MAR)*

Die Fähigkeit, magischen Angriffen und sonstigen Sprüchen zu widerstehen. Die erste Zahl gilt für alle Strategischen Zauber (z.B. Spionage, Verzauberungen, etc.), die zweite Zahl ist der Magieschutz im Kampf (Schutz vor Duell- und Schlachtzaubern). Der Unterschied entsteht, wenn der Charakter eine Ritter- oder/und Waldläuferfähigkeit hat. Kampfzauber können den MAR im Kampf beeinflussen, dies wird aber am Charakterausdruck nicht ausgedruckt.

Spezialattackenschutz/*Special Attack Resistance (SAR)*

Die Fähigkeit, die Stärke einer Spezialattacke zu vermindern. Beispiel: Eine Spezialattacke von 500 dividiert durch SAR 5 macht 100 Kampfwert Schaden. Wenn man nur SAR 1 hat, dann würden 500 CF Schaden gemacht werden. Die erste Zahl ist der 'normale' Wert, die zweite Zahl kommt aus der Fähigkeit des Berserkers, sie wirkt im Kampf.

ALLGEMEINES

Gesundheitszustand/*Condition*

In Legends schweben Charaktere ständig in Gefahr, verwundet, vergiftet oder getötet zu werden, sei es durch einen einfachen Schwerthieb oder durch etwas so Spektakuläres wie einen Feuerball. Wie das Leben auch so spielt, Charaktere werden nie gänzlich aus dem Spiel entfernt, außer sie sind zur Rast gelegt worden (Zauberspruch #299).

Lebend und gesund/*Alive and well:* Der Großteil der Charaktere ist während des Spiels am Leben und gesund.

Wahnsinnig/*Insane:* Wahnsinn reduziert einen Charakter zu einem brabbelnden Verrückten, der kaum in der Lage ist, Befehle auszuführen (30%-Chance, dass der betroffene Charakter Befehle ausführt). Wahnsinn ist meist die Folge einer unachtsamen Verwendung eines Trankes oder eines Artefaktes (U3). Wahnsinnige Charaktere können sich normal bewegen, Gilden betreten, können in Streitkräfte eingeteilt werden, sie können aber z.B. keinen T1-Befehl (Trainiere Soldaten) ausführen, oder einen Abenteuerbefehl A3 ausführen (außer ein Abenteuer, das explizit den Wahnsinn eines Charakters voraussetzt). Im Kampf kann es auch zu interessanten Ergebnissen kommen. Man kann den Wahnsinn durch die Verwendung eines speziellen Artefaktes (U3), durch den Zauber ID#44 Heile Wahnsinn oder durch eine Abenteuer kurieren.

Versteinert/*Stoned:* Solange man nicht zurückverwandelt wird, ist man absolut hilflos, außerdem hat man das zehnfache Gewicht und muss transportiert werden. Ein versteinerter Charakter kann nur solche Aktionen setzen, für die keine Charakteraktion notwendig ist (auch keinen Q1-Befehl (Charakter ausrüsten)). Er kann also z.B. T6-, T11-Befehle machen. Nach der eventuellen Entsteinerung (Zauberspruch #23, Stein zu Fleisch oder per Abenteuer), wird der Charakter dieselben Wunden wie vor seiner Versteinerung haben.

Tot/*Dead:* Der Tod kann schneller als erwartet kommen. Je nachdem, wie lange ein Charakter tot ist, unterscheidet man zwischen Tot/*Dead* (keine Produktion), Lange Tot/*Very Dead* (eine Produktion) oder Verwesend/*Long Dead* (mindestens zwei Produktionen). Tote Charaktere können eigentlich nur darauf warten, ob sie bewegt und wiederbelebt, begraben oder zur Rast gelegt werden. Trotzdem besteht die Chance, wiedererweckt zu werden (Zauberspruch #296 Wiederbelebung, mit den Ritual Zaubern des Totenbeschwörern oder per Abenteuer):

- Bei der Wiederbelebung mit dem Zauberspruch #296 besteht jedes Mal eine Chance, dass die Konstitution halbiert wird. Je länger ein Charakter tot ist, desto größer ist diese Chance.
- Mit den Totenbeschwörersprüchen der 'Höheren Nekromantie' (Zauber #85 bis #88) kann man einen toten Charakter ebenfalls wiederbeleben, jedoch als Untoter (Charakter erhält z.B. den Status Vampir) und abhängig davon, ob die eigene Religion und die des Zaubernden dies zulässt.
- Nach der Wiederbelebung per Abenteuer hat der Charakter 0% Wunden.
- Tote Charaktere können sich auch eine Seuche (Pest oder Pocken) zuziehen. Diese Seuche kann sich auch auf andere Charaktere oder auf Volksgruppen übertragen.

Ein toter Charakter kann nur solche Aktionen setzen, für die keine Charakteraktionen notwendig sind. Er kann also z.B. T6-, T11-, Q1-Befehle machen.

Begraben/*Buried:* Tote, Lange Tote und Verwesende Charaktere können jederzeit und überall begraben werden (Befehl B19, wenn sie nicht gefangen sind oder Befehl P3, wenn sie gefangen sind). Der Tote wird in der Provinz begraben, in der er sich befindet. Auch bereits begrabene Charaktere können durch den Priesterspruch Wiederbelebung oder durch Zaubersprüche des Totenbeschwörers wiederbelebt werden. Begrabene Charaktere können keine Seuche weitergeben, ausgenommen ein Dieb versucht das Grab zu plündern (C14).

Zur Rast gelegt/*Laid to Rest:* Ein toter Charakter kann mit Zauberspruch #299 zur Rast gelegt werden. Der Zauber kann nur auf Charaktere derselben Religion gesprochen werden. Es ist ein sehr seltener Spruch, oftmals findet man ihn nur in Artefakten. Ein 'zur Rast gelegter' Charakter ist nicht mehr wiederzubeleben - weder mit dem Zauberspruch #296, noch den Totenbeschwörersprüchen #85-88, noch per Abenteuer, noch per Spezialaktion. Er ist aus dem Spiel!

Segen/*Bless* oder Fluch/*Curse*

Charaktere können im Laufe des Spieles gesegnet oder auch verflucht werden. Einen Segen erhält man normalerweise durch einen Zauberspruch (z.B. #214), von einem Barden (S10) oder von Gegenständen. Einen Fluch ebenfalls durch Zauber (#215 und #298), von Barden, von Gegenständen, von misslungener Zauberspruchforschung (S11), aber auch, wenn man sich die Pest oder Pocken zuzieht, kann man einen Fluch erhalten.
Beim Befehl S11 erleiden Charaktere Abzüge, wenn sie verflucht sind.
Ein Segen bzw. ein Fluch nimmt automatisch um 15%-Punkte pro Produktion ab. Auch heben sie sich gegenseitig auf, d.h. ein Fluch ist am leichtesten zu beseitigen, wenn man den Charakter segnet.
Zeichen bringen +2 Prestige und +3 Einfluss. Ab Legends 3 ist dieser Einfluss nun auch vom Segen beeinflusst, d.h. ein Charakter mit 100% Segen bekommt in Klammer +6 Einfluss hinzu.

Wunden/*Wounds*

Wegen der rauen Umgangsformen in einer mittelalterlichen Welt sind fast alle Charaktere der Gefahr ausgesetzt, verwundet zu werden. Weil alle Charaktere letztendlich sterblich sind, können sie nur eine gewisse Anzahl von Wunden (100% Wunden) hinnehmen, bevor sie das Zeitliche segnen. Während der Produktion heilt jeder Charakter mit seinem Konstitutionswert seine Wunden:

- Wenn sich der Charakter in einer Niederlassung aufhält, heilt der Charakter mit dem vollen Konstitutionswert.
- Wenn er sich außerhalb einer Niederlassung befindet, heilt er nur mit dem halben Konstitutionswert.
- Wenn ein Charakter den 'Raste'-Befehl B10 gibt, heilt er mit einem Viertel seiner Konstitution.

Auch viele Tränke und Artefakte können Wunden heilen (Verwendung durch U3).
Generell lässt sich sagen, dass bei allen Aktionen, die ein Charakter ausführt und die in der Formel die Stufe einer Fähigkeit oder eines Attributes enthält, die Wunden die daraus entstehende Chance auf das Gelingen der Aktion maßgeblich negativ beeinflussen. Die vorhandene Stufe wird einfach um die Wunden in Prozent reduziert. Einen Abzug kann es auch bei der Bewegung geben (reduzierte Stärke und Tragfähigkeit).
Und Wunden reduzieren die Magiepunkte-Rückgewinnung von Zauberfähigen. Priester mit Wunden erleiden keinen Abzug.
Wunden eines Charakters, der Ziel eines C-Befehls wird, haben keine Auswirkung auf diese C-Aktion.

Koordinate/*At*

Hier wird die Koordinate angegeben, auf der der Charakter sich befindet. Sollte der Charakter gefangen sein, so wird die Koordinate hier nicht angeführt.

Streitkraft/Gilde&Kampffreiplatz/*In*

Hier wird angegeben, in welcher Streitkraft/Gilde sich der Charakter zurzeit befindet und welche Kampffreiplätze er kommandiert, wenn er sich nicht in Gefangenschaft befindet.

Maskiert/*Masked*

Maskierte Charaktere verbergen ihr Wappen, um ihre Positionszugehörigkeit zu verheimlichen. Jedoch werden maskierte Charaktere von den meisten Zutrittsbedingungen abgewiesen werden (siehe B1).

Unsichtbar/*Invisible*

Unsichtbare Charaktere können außer durch Zauber nicht entdeckt werden. Dieser Zustand wird von Assassinen, Dieben und Spionen bevorzugt. Unsichtbare können aber auch gefangen werden, denn es gibt auch für sie keine 100% Chance auf gelingen ihrer Aktionen. Aber dies kommt sehr selten vor.

Geschlecht/*Gender*

Zurzeit gibt es zwei traditionelle Geschlechter: weiblich und männlich

Schleichen/*Stealth*

Charaktere mit der Fähigkeit Kundschafter können schleichen, wenn sie wollen (B7). Dann können sie nurmehr durch Zauber oder durch besser begabte Charaktere entdeckt werden.

Fremdtransfer/*Externals*

Damit bestimmt der Charakter, ob er Transfers (Gegenstände, Gefangene) von fremden Spielpositionen zu seinem persönlichen Besitz annimmt oder nicht.

AUSRÜSTUNG

Items Equipped

In jedem Ausrüstungsfreiplatz kann nur ein Gegenstand sein und auch nur jener, der in den jeweiligen Freiplatz passt (Kriegstier in Kriegstierslot, nicht unter Waffe).
Auch kann man nicht folgendes sagen: 'Wenn ich von einem Drachen angegriffen werde, dann verwende ich mein Drachentöter-Schwert aus meinem Besitz.' Jede Runde kann man seine Ausrüstung wechseln, sie bleibt aber bis zur nächsten Runde bestehen, so wie sie ist (außer man erleidet einen Verlust durch einen Dieb). Bei der Umrüstung (Q1) wird alles aus dem Besitz des Charakters genommen, bzw. in den Besitz abgelegt.

Waffe/Weapon
Zeigt die Waffe, mit der der Charakter ausgerüstet ist. Waffen haben eine Restriktion, was die Mindeststärke und Mindestgeschicklichkeit anbelangt, um sie verwenden zu können. Durch Vertraute und Zaubersprüche kann man die Stärke/Geschicklichkeit steigern, um die Waffe verwenden zu können.
Hinweis: Jedes Mal am Beginn der Auswertung werden alle Charaktere der Position nach der ausreichenden Stärke/ Geschicklichkeit überprüft. Wenn sie nicht reicht, dann legt der Charakter die Waffe automatisch ab. Manche Waffen können nur zusammen mit einem Kriegstier verwendet werden, und so wird sie in den Besitz des Charakters abgelegt, sollte er nicht auf einem solchen sitzen.

Schild/*Shield*
Zeigt den Schild, mit dem der Charakter ausgerüstet ist. Schilde haben eine Größenrestriktion und deshalb können nur entsprechende Rassen diese Schilde verwenden. Manche Waffen können nicht zusammen mit einem Schild verwendet werden, und so wird beim Q1-Befehl der Schild im Besitz abgelegt.

Rüstung/*Armor*
Zeigt die Rüstung, die der Charakter angelegt hat. Auch Rüstungen haben wie Schilde eine Größenrestriktion und deshalb können sie nur von entsprechenden Rassen getragen werden.

Kriegstier/*Warmount*
Falls ein Charakter beritten ist, wird sein Reittier, auch Kriegstier genannt, hier aufgelistet. Auch Kriegstiere haben eine Größenrestriktion, und nur entsprechende Rassen können darauf reiten. Weiters sollte man auf das Gewicht des Charakters im gesamten achten, denn überbelastete Flugtiere müssen zu Fuß gehen oder die Bewegung ganz unterlassen. Da manche Waffen nicht auf einem Reittier verwendet werden können, wird das Tier im Besitz abgelegt, sollte man so eine Waffe zusammen mit dem Kriegstier anlegen wollen.

Absitzen und Waffe
Wenn ein Charakter z.B. eine Monsterlagerstätte/*Lair* angreift und das Monster nicht aus seiner Höhle rauskommt (Zufall), dann sitzt der Charakter ab und geht zu Fuß in die Höhle zum Monster rein, um es zu bekämpfen. Sollte nun der Charakter eine Waffe haben, die nur beritten verwendbar ist, dann wird der Charakter dabei auch diese Waffe ablegen und das Monster mit der bloßen Hand attackieren. Also Vorsicht!

Gegenstand #1/#2 / *Item #1/#2*
Die Gegenstände, die man in den Gebrauchsfreiplätzen #1 und #2 verwenden möchte, können keine Waffen, Schilder, Rüstungen oder Kriegstiere sein - nur spezielle magische Gegenstände. Die Freiplätze #1 und #2 addieren sich - wenn man z.B. zwei 'Heilige Symbole' in Verwendung hat, so addiert sich die Wirkung der beiden Gegenstände. Restriktionen, die Artefakte verlangen (z.B. +8 DF, wenn Charakter ein Troll, oder +3 Freie Magiepunkte, wenn Druide), müssen erfüllt sein, damit alle Auswirkungen der Gegenstände genossen werden können.

ALLGEMEINES

Loyalität/*Loyalty*
Bezeichnet die Loyalität des Charakters dem Hauptcharakter der Position gegenüber. Je höher dieser Wert ist, desto schwerer ist ein Charakter zu beeinflussen, und umso größer ist dessen Verbundenheit mit seinem Herrn.

Habgier/*Greed*
Dieser Wert zeigt an, wie geldgierig der Charakter ist. Wird auch Genügsamkeit genannt.

Sichtungswert/*Sighting Value (SV)*
Ein Faktor, der beschreibt, wie hoch die Chance ist, gesehen zu werden. Positive Zahlen sind leichter zu finden als negative Zahlen. Als Unsichtbarer hat man -0- als Sichtungswert, das beste, das man erreichen kann. Der Sichtungswert wird durch Rasse, Ausrüstung, Besitz und Status beeinflusst.
Als Beispiel: Wenn man den Status 'Halbgott des Bösen' besitzt, dann wird man auch in einer windstillen, mondlosen Nacht ohne Probleme von allen gesehen werden...

Versteckwert/*Hiding Value (HV)*
Dieser Wert dient in der Sichtungswert-Formel zur Chanceverringerung, ob man gefunden wird.

Bewegungspunkte/Movement Value (MV)
*(*zu Land oder in der Luft)
Manchmal auch *Movement Points* oder *Movement Factor* genannt. Bezeichnet die Anzahl an Bewegungspunkten, die dem Charakter im jeweiligen Medium zur Verfügung stehen.

Tragfähigkeit/*Carry Capacity (CC)*
(zu Land/in der Luft)
Anzahl an Gewicht, das ein Charakter tragen kann. Sie errechnet sich aus der Stärke des Charakters oder, falls vorhanden, aus dem Kriegstier. Wenn der Charakter auf dem Kriegstier reitet, dann muss man noch das Gewicht der Charakterrasse und seine Ausrüstung von der Tragfähigkeit des Kriegstieres abziehen. Wenn der Charakter nicht reitet, stellt das Kriegstier seine gesamte Tragfähigkeit zu Verfügung.
Hinweis: Wunden beinträchtigen die Tragfähigkeit prozentuell.

Belastung/*Burden*
(zu Land oder in der Luft)
Summe des Gewichtes der Dinge, die der Charakter bei sich trägt. Sollte der Charakter überladen sein, so wird seine Bewegungsreichweite eingeschränkt. Fliegende Charaktere, die überladen sind, müssen sich am Boden bewegen.

Besitz/*Possessions*
Ein Charakter kann beliebig viele Dinge in seinem persönlichen Besitz bei sich tragen. Gegenstände im Besitz haben keinerlei Auswirkungen im Kampf, sie können aber mit U3 verwendet werden. Zaubersprüche, die Gegenstände verlangen, nehmen die Gegenstände nur aus dem Besitz des Charakters.
Beispiel: Rufe Vertrauten #111 - der Charakter muss mindestens ein Stück Silberblatt im Besitz haben.

Magiepunkte/*Mana*
Einen Zauberspruch zu sprechen (S8/S9), benötigt Magiepunkte = *Mana*. Ein Charakter kann nicht mehr Magiepunkte haben, als seine Stufe hoch ist (Disziplin #1-10). Charaktere können auch Freie Magiepunkte für Zauber bekommen, und zwar von Vertrauten, seiner eigenen Disziplin und von Artefakten. Dieses Freie Mana kann man zu den vorhandenen Magiepunkten addieren. Mit den Freien Magiepunkten kann ein Charakter auch mehr Magiepunkte einsetzen, als er Stufen in der Disziplin hat.
Charaktere, die gleichzeitig Priester und Zauberkundiger sind (ist sehr selten und in machen Modulen überhaupt nicht anzutreffen), haben nur einen gemeinsamen Manapool. Mit diesen Magiepunkten sprechen sie dann ihre Priester- bzw. Zauberkundigensprüche.

Freie Magiepunkte/*Free Mana available*
Bezeichnet jenen Wert, der von den Spruchkosten abgerechnet wird, bevor sie von den Magiepunkten des Charakters abgezogen werden. Beispiel: Ein Charakter mit einem Gegenstand, der 2 freie Magiepunkte bringt, kann Sprüche, die 2 Magiepunkte kosten, gratis sprechen, und ein Spruch, der 8 Magiepunkte kosten würde, würde 6 Magiepunkte kosten. Beim Befehl muss man allerdings die ganzen Spruchkosten notieren, der Computer subtrahiert selbständig.

Duell-/Schlachtzauber / *Duel/Battlespell*
In einem Duell oder in einer Schlacht kann ein Charakter einen Zauberspruch sprechen (manche Artefakte sprechen automatisch einen zweiten Duell/Schlachtzauber). Sind im Kampf Soldaten beteiligt, dann wird der Schlachtzauber, sind nur Charaktere (auch Monster) beteiligt, dann wird der Duellzauber verwendet.
Um einen Duell/Schlachtzauber sprechen zu können, muss dieser erst memoriert werden (S8/S9). Damit ein memorierter Duell- oder Schlachtzauber im Kampf gesprochen werden kann, muss der Charakter diesen Zauber entweder in seiner Spruchliste haben, oder von einem Vertrauten oder von einem ausgerüsteten Gegenstand/Artefakt bekommen.
Dies beeinflusst aber nicht die Nutzung von Artefakten mit einem Autocast-Spell.

Zaubersprüche/*Spells*
Jeder Charakter, der eine der magischen Disziplinen (#1-9) beherrscht, kann bis zu 16 Zaubersprüche erlernen. Zusätzlich kann er noch Zaubersprüche von Vertrauten und von in Verwendung befindlichen Artefakten haben. Priester können bis zu 30 Zaubersprüche in ihrer Liste finden und ebenfalls von Artefakten Zauber zu Verfügung haben. Priester können niemals einen Vertrauten haben. Priester sind in der Wahl ihrer Sprüche komplett von ihrer Religion abhängig. Zauberkundige können aus jeder Disziplin Zaubersprüche in ihrer Liste haben, außer natürlich Priesterzauber.

Spruchliste
ID# des Zaubers/*Spell*: Gibt die Nummer des Zaubers an, sie wird zum Sprechen benötigt.
Disziplin/*Disciplin:* Zauberdisziplin, aus der der Zauber stammt.
Stufe/*Rating:* Gibt die Stufe des Zaubers an.
Name des Zaubers: Gibt den Namen des Zaubers an.

Vertrauter/*Familiar*
Während des Spiels ist es möglich, einen Vertrauten zu bekommen. Dieser ist ein wertvoller Begleiter eines Charakters. Nur Zauberkundige können Vertraute bekommen, Priester in keinem Fall. Vertraute können nicht von ihrem 'Meister' getrennt werden und verbrauchen keinen Freiplatz. Die Art des Vertrauten ist dem Zufall überlassen. Am besten sieht man den Vertrauten als Erweiterung des Zauberkundigen (Zaubersprüche und Fertigkeiten des Vertrauten können nicht weitergegeben werden). Wie ein Status kann auch ein Vertrauter 'aufsteigen', wachsen - er wird dann noch bessere und mehr Fähigkeiten seinem Herrn bringen können. Wenn ein Charakter seine Zauberfähigkeit verlernt, läuft auch der Vertraute weg. Fähigkeitssteigerungen durch Vertraute werden im Ausdruck automatisch zum Charakter addiert, bzw. kommen automatisch zur Anwendung. Zauber von Vertrauten werden gesprochen, als würde der Charakter selbst den Zauber kennen, können jedoch nicht weitergegeben werden.

Spruchliste des Vertrauten
Stärke/*Strength:* Gibt die Anzahl an Mana an, die der Vertraute kostenlos in den Spruch investiert.
Alle übrigen Rubriken entsprechen der Spruchliste des Charakters selbst.

Todfeindschaft geschworen/*Sworn Blood Enemy*
Hier wird der Charakter angegeben, den der Charakter bis auf den Tod hasst. Todfeindschaft wird typischerweise von überlebenden Niederlassungsbesitzern (NSCs) geschworen, wenn ihnen ihre Niederlassung weg erobert wird. Hauptcharaktere erklären in so einem Fall nicht automatisch die Todfeindschaft. Sie müssen den Befehl B14 verwenden.
Jeder Charakter kann einen Todfeind erklären, aber selbst kann ein Charakter für viele andere Charaktere der Todfeind sein.

Befehl B14 Erkläre Todfeind: Es gibt einen Unterschied, ob eine Todfeindschaft durch den B14 aktiviert werden soll oder ob ein Charakter ‚nur' sauer ist, weil ihm gerade seine Stadt weg erobert wurde (auch Monster können hier Todfeinde erklären). Ob man einen B14-Befehl ausführen kann, wird über die Religionen geregelt (siehe dazu in den Modulen unter Religionen). Ein Nicht-Spieler-Charakter, der eben seine Niederlassung verloren hat, wird unabhängig von seiner Religion die Todfeindschaft erklären.

Auswirkungen der Todfeindschaft: Im Kampf bekommt man einen Bonus, wenn man gegen den erklärten Todfeind kämpft. Diplomatie gegen Charaktere, die dem Diplomaten die Todfeindschaft geschworen haben, ist erschwert. In einer Produktion kann es auch zu automatischen Kämpfen der Todfeinde untereinander kommen, ohne dass man als Spieler eingreifen kann. Diese Duelle finden ohne Spezialattacke, ohne Magie- und ohne Geschoß-Runde statt. So nach dem Motto *'Jeder schlägt einmal zu, mal sehen, wer dann noch steht!'*, wird der Kampf aber rasch beendet.

Hinweis: Der Bonus an Führungskraft, den man einmal gegenüber seinem Todfeind bekommen hat, ist aus dem Spiel.

Produktionsgeheimnis/*Production Secrets*
Charaktere können bis zu zwei Produktionsgeheimnisse kennen. Um manche Waffen/Rüstungen (z.B. Zwergenpanzer oder Trollhammer) herstellen zu können, müssen Charaktere erst das Produktions-geheimnis an eine Volksgruppe weitergegeben haben. Ein Charakter kann das Geheimnis nicht an einen Charakter weitergeben, nur an eine Volksgruppe.

Bekannte Truppentrainingsarten/*Troop Types Known*
Jeder Charakter, der ein Truppentraining kennt und die Restriktionen dafür erfüllt, kann Truppen mit diesem Training trainieren (T1, T15). Weitergeben kann er es in jedem Fall (S31). Es handelt es sich um spezielle Trainingsarten (z.B. Citadel Watch), die nicht offiziell im Regelwerk bekannt gemacht werden.
Wenn eines dieser speziell restriktionierten Trainings bereits von 10 Charakteren erlernt worden ist, so wird es öffentlich, und jeder, der die Restriktionen erfüllt und die ID# des Trainings kennt, kann es trainieren.
Welche Restriktionen ein Truppentraining hat, sieht man erst im LPE nachdem es der Charakter erlernt hat.

Bekannte Legenden/*Song of ancient Lore*
Wenn ein Barde ein Lied (eine Legende) aufgeschnappt hat (D9), wird dies als Hinweis ausgedruckt. Er kann dann mit dem Charakterbefehl D10 diese Legende singen. Welche Legende er bekommt, ist dabei Zufall. Er könnte auch zufällig zweimal hintereinander dieselbe Legende erhalten.

Leibwächter/*Body Guard*
Ein Charakter kann nur bei einem einzigen Charakter Leibwächter sein. Jeder Charakter kann entweder Leibwächter sein oder einen Leibwächter haben, beides geht nicht. Ist er zum Zeitpunkt einer verdeckten Aktion gegen seinen Schützling nicht in der Provinz anwesend, so kommt sein Schutz nicht zum Tragen.

Gefangene/*Prisoners*
Ein Charakter kann beliebig viele Gefangene bei sich haben. Gefangene zählen bei der Bewegung zu Land oder in der Luft nicht zum Gewicht. Mit einem Gefangenen ist es aber nicht möglich, zu teleportieren (normaler Teleport (Zauber #25 und #26), Magiequellen-Teleport (Zauber #243) oder per Abenteuer). Rückruf-Aktionen (U3) zu einer bestimmten Niederlassung werden aber davon nicht behindert.
Wenn man einen Gefangenen hat, kann man keine Verdeckten Befehle (C-Befehle) ausführen. Wenn man mit Gefangenen selbst in Gefangenschaft gerät, dann werden die eigenen Gefangenen entweder frei sein oder Gefangene des Kidnappers werden.
Gefangene können jederzeit mit dem Basisbefehl P3 getötet und/oder begraben werden.

Kann Anzahl an Soldaten mit max. Ausbildungsstufe von ?? ausbilden
Can train at maximum level
Hier wird angegeben, wie viele Soldaten und mit welcher Ausbildungsstufe der Charakter von seiner eigenen oder einer verträglichen Rasse mit einem Befehl trainieren kann (Befehl T1). Dieser Wert errechnet sich aus den Charakterwerten für Kampferfahrung/*Personal Combat* und Führungskraft/*Tactics* und wird von den Modulrichtlinien begrenzt.

Bis zur Produktion/*Until Production*
Dieser Zusatz ist sehr wichtig, denn nach der Produktion sind durch Magie gesteigerte Werte in TAC und/oder PC verschwunden, und dieser Wert ist dann nicht mehr gültig.

KÖRPERLICHE MERKMALE

Alle Charaktere haben, je nach Rasse, verschiedene körperliche Merkmale.

Körpergrösse/*Size*
Die Rasse bestimmt, ob ein Charakter klein, mittel, groß, sehr groß oder riesig ist. Die Größe spielt eine wichtige Rolle, wenn es darum geht, ungesehen zu agieren und welche Größe die Rüstung hat, die der Charakter tragen kann und auf welchen Kriegstieren der Charakter reiten kann.

Gewicht/*Weight*
Von der Rasse hängt es auch ab, wie viel jemand wiegt, das Gewicht wird statt in Kilogramm der Einfachheit halber gleich in allgemeinen Gewichtseinheiten angegeben. Das Gewicht begrenzt die Arten der Reittiere, die ein Charakter verwenden kann, und hilft, die Reichweiten berittener Streitkräfte und von Schiffen zu berechnen.

Das Land

Legends spielt in einer bunten mittelalterlichen Welt voll von Magie, Abenteuern und Kriegen, die sich aus den verschiedenen Geländearten und Hunderten von Dörfern, Städten und Burgen zusammensetzt. Ein Land voll von Helden und Abenteurern, Dämonen und Drachen breitet sich vor dem Spieler aus und wartet darauf, erforscht zu werden.

DIE WELT

Die Größe der Karte ist 130 x 80 Provinzen (entspricht also 10400 Einzel-Provinzen), wobei ein Feld ein Areal von rund 200 Quadratkilometern repräsentiert. Die Koordinate 1/1 befindet sich in der linken oberen Ecke, die Koordinate 130/80 ist dann also im rechten unteren Eck. Über die ganze Welt verstreut kann es 'Tore' zu den Astralen Ebenen geben, die wiederum eine Größe von 1 x 1 bis 130 x 80 Provinzen haben können, meist sind sie aber recht klein. Astrale Ebenen sind oft mit einem Abenteuer verbunden - ohne die richtige Erfüllung eines bestimmten Abenteuers wird man nicht in eine Astrale Ebene reisen können.

Provinzen

Provinces

Das Aussehen der Landschaft variiert von Modul zu Modul, daher bekommt man eigene Übersichtskarten, die jedoch nie sehr genau sind. Man bedenke, wie wenig die Kartenzeichner im Mittelalter über ihre Umwelt wussten. Man ist gut beraten, wenn man sich seine eigenen Karten zeichnet, vor allem, da ja jede Provinz nicht nur aus einem Namen und ihrer vorherrschenden Geländeform besteht. Oder besser, man benutzt das Automapping des LPE (LegendsPositionEditor).

PROVINZÜBERSICHT

Geländeart/*Terrain Type*
Küsten/*Coastal connections to seas*
Flüsse/*Rivers*
Straßen/*Roads*
Barrieren/*Barriers of Natures*
Herden/*Herds*
Friedhöfe/*Graveyards*
Fruchtbarkeit/*Fertility Rating*
Urbares Land/*Cleared Land*
Rohstoffe/*Resources*: Stein/*Stone*, Holz/*Lumber*
Spezielle Rohstoffe/*Special Resources*: Eisen/*Iron*, Edelstein/*Gems*, Gold, Silber/*Silver*, Halbedelstein/*Precious Stone,* Eibe/*Yew*, Mithril
Pflanzen/*Flora*: Alraune/*Mandrake*, Ingwerwurzel/*Ginger Root*, Nachtschatten/*Nightshade*, Silberblatt/*Silverleaf*, Asarum, Zundereiche/*Cinderoak*, Meldorian
Magierückgewinnung/*Magic Rating*
Magiequelle/*Powerpoint*
Astrales Tor/*Astral Gate*
Winternacht/*Winternight*
Bewegungsmodifikator/*Movement Modifier*
Sichtungsmodifikator/*Sighting Modifier*
Beschreibungen/*Messages descriptions*

Geländeart/*Terrain*

In Legends gibt es 13 verschiedene Geländeformen. Von diesen hängt es ab, wie viel Land man urbar machen kann, wie schnell sich Charaktere oder Soldaten bewegen und wie gut man kämpfen kann. Es gibt 12 verschiedene Landarten und eine Wasserart. Provinzen bestehen niemals aus verschiedenen Geländearten. Ausnahme: An der Küste kommen Wasser- und die Land-Geländeart zusammen.

Geländeart	*Terrain*	Geländeart	*Terrain*	Geländeart	*Terrain*
Grasland	*Grassland*	**Wald**	*Forest*	**Tiefer Wald**	*Heavy Forest*
Hügelwald	*Forest Hills*	**Gebirgswald**	*Forest Mountains*	**Hügelland**	*Barren Hills*
Gebirge	*Barren Mountains*	**Moor**	*Moors*	**Sumpf**	*Swamp*
Wüste	*Desert*	**Karst**	*Barren*	**Steppe**	*Arid*
Meer	*Sea*				

Das Meer (gemeint sind weite offene Meer und kleine Seen, etc.) ist nur von einzelnen Schiffstypen zu befahren. Für das Fliegen gibt es keinen Unterschied (siehe auch Bewegung und Schiffe).

Bewegungspunktkosten je nach Geländeart:

Geländeart	*Terrain*	Horizontal/Vertikal	Diagonal
Grasland	*Grassland*	5.0	7.0
Wald	*Forest*	6.5	9.1
Tiefer Wald	*Heavy Forest*	9.0	12.6
Hügelwald	*Forest Hills*	10.0	14.0
Gebirgswald	*Forest Mountains*	16.0	22.4
Hügelland	*Barren Hills*	6.0	8.4
Gebirge	*Barren Mountains*	14.0	19.6
Moor	*Moors*	6.5	9.1
Sumpf	*Swamp*	9.0	12.6
Karst	*Barren*	5.0	7.0
Steppe	*Arid*	5.0	7.0
Wüste	*Desert*	6.5	9.1
Meer	*Sea*	3.0	4.2
Fluss in Provinz	*river in province*	+2.0	+2.8
Küsten-Provinz	*coastal province*	+1.0	+1.4

Anmerkung: Wenn man über eine Provinz fliegt, dann belaufen sich die Fix-Kosten horizontal/vertikal auf 2.5 und diagonal auf 3.5.

Küsten/*Coastal*
Eine Landprovinz, die an Meer grenzt, ist eine Küstenprovinz. Küste ist kein eigenes Gelände, aber Additiv zur vorhandenen Geländeart. Küste heißt also, die Bewegungspunkte werden für beide Geländearten (Land- und Wassergeländeart) erhöht. Und nur an der Küste können Flotten in See stechen. Eine Küstenprovinz kann also von Land- und von See-Streitkräften betreten werden.

Berührungspunkt zwischen Küstenprovinzen ist immer Nord/Süd oder Ost/West. Es gibt keine diagonalen Berührungspunkte, d.h. von Küste zu Küste kann man diagonal nicht über Land laufen!

Eine Flotte, die 'Küsten'-Schiffe in ihren Reihen hat, kann nicht von der Küstenprovinz auf eine Meer-Provinz bewegt werden. Dasselbe gilt für Flotten und Flüsse, wenn sich 'Fluss-untaugliche' Schiffe in der Flotte befinden.

Flüsse/*Rivers*
Flüsse fließen immer vom Zentrum der Provinz in eine der 8 Richtungen hinaus. Wenn sich ein Fluss in einer Provinz befindet, erhöhen sich die Bewegungskosten. Flotten mit 'Küsten'-Schiffen können sich flußab- und flussaufwärts bewegen, genau immer dem Fluss entlang. Mit größeren Schiffen ist dies nicht möglich.

Strassen/*Roads*
Straßen gehen immer in eine der 8 Richtungen von Zentrum zu Zentrum zweier angrenzender Provinzen. Straßen reduzieren die Bewegungskosten um 50%, wenn man ihnen entlang marschiert.

Barrieren/Barriers of Nature
Eine Barriere verhindert auf magischem Weg das Eindringen in eine Provinz. Dabei wird jegliche Bewegung blockiert: zu Land, zu Wasser und in der Luft. Platziert wird eine Barriere von der Provinz aus, wo der Zauberspruch gesprochen wird, mit der Angabe der Richtung (es wird das Betreten aus dieser Richtung blockiert).
Gebrochen wird die Barriere ebenfalls mit einem Zauber, aber aus der Provinz heraus, aus der man sich in die Zielprovinz hineinbewegen will.
Siehe Zauber #245, #246 und #247.

Tiere/*Herds*

Herdentiere/*Herds*
Diese können in jeder Provinz, außer im Wasser, gefunden werden. Es gibt 10 bis 15 verschiedene Arten, die gefangen und zu Kriegstieren trainiert werden können. Wenn man sie eingefangen hat, braucht jedes Herdentier 1 Nahrung (#410), und sie werden sich vermehren (wenn sich die Herde um mindestens 1 ganzes Tier nach der Berechnung vermehrt hat - 0.9 Tiere gibt es nicht). Jede Art hat ihre eigene ID#.
Einfangen kann man Herdentiere mit dem Zauber #224 oder mit dem Militärbefehl #20. Die Anzahl der gefangenen Tiere hängt von der Menge der eingesetzten Magiepunkte (Zauber #224) oder der Menge der dazu verwendeten Soldaten (Militärbefehl #20) und dem Kampfwert der zu fangenden Tiere ab. Der Kampfwert durch 5 dividiert ergibt die Anzahl an Soldaten, die benötigt werden, um ein Tier zu fangen. Charaktere in der Streitkraft zählen als Soldaten, wobei die Kampferfahrung als Basis für die Anzahl der zusätzlichen Soldaten gilt (siehe Militärbefehl #20).

Herdentiere sind harmlos und sie bleiben in der Provinz, in der man sie entdeckt hat.

Kriegstiere/*Warmounts*
Herdentiere können für den Kriegseinsatz abgerichtet werden. Sie können einen wertvollen Beitrag zur Kampfstärke einer Streitkraft liefern, des Weiteren erhöht sich die Bewegungsreichweite. Durch ihre enorme Stärke ist man auch in der Lage, mehr Ausrüstung mitzunehmen, als dies normal der Fall wäre. Manche Kriegstiere können auch fliegen. Der Größenunterschied der Tierrassen beschränkt ihre Einsatzfähigkeit als Reittiere. Man kann ein Herdentier zu einem Kriegstier abrichten. Dazu muss man einen Arbeiter bereitstellen und ebensoviel Kronen bezahlen, wie das Tier Kampfwert besitzt. Während einer Phase kann man beliebig viele Tiere abrichten, vorausgesetzt man hat genügend Kronen und kann ebenso viele Arbeiter zum Trainieren abstellen. Kriegstiere haben eine eigene ID#, sie werden praktisch ein anderes Tier.
Im Kampf sollte man bzgl. die Geländemodifikatoren der Kriegstier aber immer im Auge behalten. In manchen Geländeformen haben Kriegstiere enorme Abzüge.

Tabelle der Kriegstiere
(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

Herdentier ID# Name	*Englisch*	Kriegstierart ID# Name	*Englisch*	CF	CC	WT	SA	MV/ FLY	Größe
291 Pferd	*Horse*	**430 Kriegspferd**	*Warhorse*	15	55	280	0	34	M-G
292 Wolf	*Wolf*	**431 Kriegswolf**	*Warwolf*	10	40	120	0	30	K-M
293 Einhorn	*Unicorn*	**432 Kriegseinhorn**	*Warunicorn*	18	40	210	10	38	K-M
294 Galloper	*Galloper*	**433 Kriegsgalloper**	*Wargalloper*	15	85	350	0	40	K-M
295 Greif	*Griffon*	**434 Kriegsgreif**	*Wargriffon*	60	45	420	15	20/25	K-M
296 Tiger	*Sahar*	**435 Kriegstiger**	*Warsahar*	30	45	200	0	32	K-M
297 Falke	*Hawk*	**436 Kriegsfalke**	*Warhawk*	35	55	500	0	20/25	K-M
298 Drache	*Drake*	**437 Kriegsdrache**	*Wardrake*	80	150	3800	35	30/35	K-M-G
299 Großpferd	*Greathorse*	**438 Kriegsgroßpferd**	*Wargreathorse*	25	75	360	0	44	M-G
300 Elefant	*Mammoth*	**439 Kriegselefant**	*Warmammoth*	70	300	2800	0	30	M-G
301 Pegasus	*Pegasus*	**440 Kriegspegasus**	*Warpegasus*	25	50	250	0	30/30	K-M
302 Hippogreif	*Hippogriff*	**441 Kriegshippogreif**	*Warhippogriff*	40	45	300	0	20/20	K-M
303 Landdrache	*Land Dragon*	**442 Kriegslanddrache**	*WarLandDragon*	100	200	3800	40	30	K-M-G

CF = Kampfwert; CC = Tragfähigkeit; WT = Gewicht; SA = Spezialattacke;
MV/FLY = Land-Bewegungspunkte/Fliegend; Größe der Rassen K = Klein; M = Mittel; G = Groß

Die Werte und die vorhandenen Herden- und Kriegstiere können von Modul zu Modul verschieden sein.

Kriegstiere haben auch Sturmboni und Geländemodifikatoren:
Alle nicht-fliegenden Tiere haben Mauern angreifend -40% bis -80% Abzüge.
Fliegende Tiere haben bei Mauern angreifend -30% bis -60% Negativmodifikatoren.

Absitzen und Waffe
Wenn ein Charakter z.B. ein Lair angreift und das Monster nicht aus seiner Höhle rauskommt (Zufall), dann sitzt der Charakter ab und geht zu Fuß in die Höhle zum Monster rein, um es zu bekämpfen. Sollte nun der Charakter eine Waffe haben, die nur beritten verwendbar ist, dann wird der Charakter dabei auch diese Waffe ablegen und das Monster mit der bloßen Hand attackieren. Also Vorsicht!

Friedhof/*Graveyard*
In jeder Provinz kann es einen Friedhof geben. Wenn Charaktere die Provinz untersuchen (V2), dann werden die hier liegenden Toten ausgedruckt.

Fruchtbarkeit/*Fertility Rating*
Das Nahrungspotential einer Provinz wird anhand ihrer Fruchtbarkeit gemessen. In Legends wird die Fruchtbarkeit durch eine Zahl angegeben, die maximal einen Wert von 5.00 erreichen kann. Bauern können anhand der Fruchtbarkeit einer Provinz Nahrung, Weichmaterialien und Nebenprodukte abbauen. Auch die Jahreszeit hat ihre Auswirkung auf die Produktion, so kann die Produktion besser oder schlechter sein, je nach Monat.
Provinzen haben einen zufälligen Anfangswert an Fruchtbarkeit, der vom Gelände abhängig ist. Er kann jedoch im Laufe des Spiels verändert werden, wie z.B. durch Krieg oder Magie.

Auswirkung des Monats auf die Produktion

Monat	Bezeichnung der Monate im Spiel	Auswirkung auf Produktion
Januar	Wintermitte	-50%
Februar	Winterende	-50%
März	Frühlingsbeginn	-25%
April	Frühlingsmitte	-25%
Mai	Frühlingsende	+0%
Juni	Sommerbeginn	+0%
Juli	Sommermitte	+0%
August	Sommerende	+25%
September	Herbstbeginn	+100%
Oktober	Herbstmitte	+100%
November	Herbstende	-25%
Dezember	Winterbeginn	-50%

Urbares Land/*Cleared Land*
Jede Provinz hat Urbares Land, dieser Wert stellt die maximale Anzahl an Bauern dar, die in dieser Provinz Nahrung, Weichmaterialien oder Nebenprodukte herstellen können. Wenn Bauern nicht eingeteilt sind, dann werden sie Nahrung produzieren, bzw. wenn zu viele Bauern in der Provinz (zuwenig Urbares Land) anwesend sind, dann werden diese zu vielen Bauern nichts tun. Viele Provinzen müssen überhaupt erst urbar gemacht werden. Provinzen mit Urbarem Land, die am Meer liegen, sind produktiver als solche ohne angrenzendes Wasser, da der Speisezettel durch Fische und Meeresfrüchte aufgebessert wird.

Maximum an Urbarem Land je nach Gelände

Gelände	*Terrain*	Küste	Innen
Grasland	*Grassland*	6500	5000
Wald	*Forest*	4000	2500
Tiefer Wald	*Heavy Forest*	2500	1000
Gebirgswald	*Forest Hills*	2500	1000
Hügelwald	*Forest Mountains*	3500	2000
Hügelland	*Barren Hills*	2500	1000
Gebirge	*Barren Mountains*	2000	500
Moor	*Moors*	2500	1000
Sumpf	*Swamp*	2000	500
Karst	*Barren*	2000	500
Steppe	*Arid*	3500	2000
Wüste	*Desert*	1700	500

Hinweis: Das Urbare Land kann jeweils von allen sich in der Provinz befindlichen Volksgruppen/Bauern genutzt werden, um Nahrung, Weichmaterial und Nebenprodukte herzustellen.

Meer-Provinzen haben ebenfalls Urbares Land, dies gilt für Unterwasservölker und Seenomaden, die in manchen Modulen vorkommen können.

Wichtige Modulstädte haben zu Beginn des Spieles oft mehr Urbares Land, als der Maximalwert vorgibt. Sollte der Wert unter den Maximalwert fallen, kann er nicht wieder über den Maximalwert steigen.
5 Arbeiter roden pro Produktion 1 Urbares Land. Der ULI/*SEI* beeinflusst diesen Wert (als Beispiel: bei 200 SEI roden 5 Arbeiter 2 Urbares Land). Die Einteilung wird im Produktionsabschnitt des LPE vorgenommen.

Rohstoffe/*Resources*

Jede Provinz besitzt verschiedene Rohstoffe, die durch die dafür bestimmten Gewerbetreibenden abgebaut werden können. Diese Rohstoffe sind Nahrung, Weichmaterialien, Nebenprodukte, Holz, Stein, Eisen, Mithril, Edelstein... Damit werden Waffen und Rüstungen hergestellt, sowie Schiffe, Gilden und Festungen gebaut, bzw. die Bevölkerung ernährt.
Wagen, Kronen und Schiffsteile werden nicht abgebaut, sondern hergestellt.

Es gibt gewöhnliche und spezielle Rohstoffe:

Gewöhnliche Rohstoffe

ID#	Rohstoff	***Resource***	**Gewicht**
408	Wagen *	*Wagon **	30.00
409	Kronen	*Crowns*	0.005
410	Nahrung	*Food*	1.00
411	Weichmaterial	*Soft Materials*	2.00
412	Nebenprodukte	*By-Products*	0.50
413	Holz	*Lumber*	6.00
414	Stein	*Stone*	50.0
415	Schiffsteile	*Ship Unit*	40.0
416	Eisen	*Iron*	4.00

* Ein Wagen/Wagon hat eine Tragkapazität vom 300 und eine Bewegungsreichweite von 25.

Spezielle Rohstoffe

ID#	**Rohstoff**	***Resource***	**Gewicht**
417	Edelstein	*Precious Gems*	0.05
418	Gold	*Gold*	0.20
419	Silber	*Silver*	0.20
420	Halbedelstein	*Precious Stone*	50.0
421	Eibe	*Yew*	5.00
422	Mithril	*Mithril*	2.00

Nicht alle Rohstoffe kommen in allen Provinzen vor. Man sollte nicht in jeder Provinz eine riesige Goldmine erwarten. Wenn ein Vorkommen in der Provinzbeschreibung gar nicht oder mit dem Wert 0 aufscheint, so heißt das: In dieser Provinz gibt es dieses Vorkommen nicht!

1 Bergmann/*Miner* kann 1 Einheit eines Rohstoffes abbauen (ebenfalls wieder beeinflusst vom SEI und von der Jahreszeit). Das Vorkommen kann mit dieser Abbaumethode nicht verbraucht werden. Bergleute können auch Kronen (1 Stück pro Mann), anstatt im Wald/Steinbruch zu arbeiten, produzieren. Die Einteilung wird im Produktionsabschnitt des LPE/Befehlsblattes pro Volksgruppe vorgenommen.

Es gibt eine Abbau-Reihenfolge der Rohstoffe (z.B. wenn man zu viele Bergleute eingeteilt hat):

Rang 1	Kronen	Rang 6	Silber
Rang 2	Stein	Rang 7	Gold
Rang 3	Holz	Rang 8	Halbedelstein
Rang 4	Eibe	Rang 9	Edelstein
Rang 5	Eisen	Rang 10	Mithril

Sollte sich mehr als eine Streitkraft mit arbeitender Bevölkerung in einer Provinz befinden, dann wird der Reihe nach vorgegangen - zuerst kommt die Streitkraft an die Reihe, die zuerst in der Provinz war (Niederlassung?), dann die nächste, usw. Sammeln von Rohstoffen mit den Zaubern #91 bis 96 hat hier keinen Einfluss.

Pflanzenwelt/*Flora*

In einigen Provinzen können auch seltene Pflanzen, Bäume und Kräuter gefunden werden, die man für Heiltränke, Waffen und Gifte benötigt, oder auch für manche Zaubersprüche. Nur Druiden, Barden und Waldläufer sind in der Lage, diese Pflanzen zu sammeln, (S19) und müssen dafür Aktionspunkte ausgeben.
Beim Sammeln (S19) bleibt automatisch immer 1 Pflanze stehen. Das Pflanzenwachstum hängt von der Anzahl der in der Provinz verbliebenen Pflanzen ab, von selbst werden Pflanzen aber nicht über 30 Vorkommen in der Provinz wachsen.

Pflanzen in Legends

ID#	Pflanze	*Flora*	Gewicht
423	Alraune	*Mandrake*	0.05
424	Ingwerwurzel	*Ginger Root*	0.05
425	Nachtschatten	*Nightshade*	0.05
426	Silberblatt	*Silverleaf*	0.05
427	Asarum	*Asarum*	0.05
428	Zundereiche	*Cinderoak*	1.00
429	Meldorian	*Meldorian*	2.00

Magierückgewinnung/*Magic Rating*
Der Magierückgewinnungswert ist einerseits jener Wert, den ein zauberfähiger Charakter (Fähigkeit #1 bis #9) zur Produktion an Magiepunkten in seinen Manapool zugeschlagen bekommt (also abhängig von der Provinz, in der er sich befindet).
Andererseits ist es der Magieschutz (MAR) der Provinz, wenn strategische Zauber auf diese gesprochen werden (z.B. Zauber #228, Steigere Fruchtbarkeit). Wie hoch der Wert ist, kann durch Erfahrung oder durch den Seher-Spruch #157 herausgefunden werden.

Magiequelle/*Powerpoint*
Ungefähr 2% bis 3% der Provinzen sind Magiequellen (zufällig über die ganze Welt verteilt). In erster Linie verwenden Charaktere diese Provinzen für den raschen Teleport mit dem Zauberspruch #243, Teleportation. Nur Charaktere (nicht Streitkräfte) können mit diesem Zauberspruch von Magiequelle zu Magiequelle teleportieren (in beiden Provinzen müssen sich Magiequellen befinden). Nur mit Zaubern (z.B. #244 Entdecke Magiequelle), oder durch zufälliges Testen kann man eine Magiequelle finden.

Astrale Tore/*Astral Gates*
Es kann in jedem Modul nicht nur die Hauptebene geben, sondern auch noch Astrale Ebenen. Gefunden werden können die Tore durch Legenden oder durch spezielle Zaubersprüche. Es gibt hier viel zu finden, etwa eine geheime Wolkenburg, ein unbekanntes Abenteuer, mächtige Gegner, etc. Nur wenige Charaktere werden Zaubersprüche zum Wechsel in die andere Ebene finden. Das Astrale Tor verbindet zwei Provinzen von unterschiedlichen Ebenen miteinander. Zur Kontrolle eines Tores braucht man zwei Zaubersprüche:
1. Den Spruch, um das Tor zu öffnen oder zu verschließen.
2. Wenn das Tor offen ist, dann kann man mit dem Transportspruch zwischen den Ebenen reisen. Unterschiedlich dabei ist, ob nur Charaktere, Abenteurergruppen, Legionen, Nomadenlager oder Wolkenburgen reisen können.

Winternacht/*Winternight*
Einer der mächtigsten Zaubersprüche (#130) erlaubt einem Zauberkundigen das Heraufbeschwören einer unnatürlichen Dunkelheit, die sich über das Land ausbreitet - Winternacht! Solange diese Dunkelheit herrscht, sind übernatürliche Wesen besonders mächtig. Die Winternachtkonditionen der Rassen, Gegenstände und Artefakte, etc. kommen zum Tragen. Auch die Produktivität und der ULI werden um 50% reduziert. Niederlassungen, in denen sich ein Hort der Untoten/*Haven of Undead* (meist nur in Modulstädten) befindet, sind gegen eine Winternacht immun.

Bewegungsmodifikator/*Movement Modifier*
Mit manchen Zaubern können die Kosten modifiziert werden, die für das Betreten einer Provinz notwendig sind. Ein Bewegungsmodifikator kann sich positiv oder negativ auswirken.

Sichtungsmodifikator/*Sighting Modifier*
Ein Modifikator, der sehr, sehr selten ist und sich auf die Sichtung in einer Provinz bezieht. Der Modifikator soll z.B. eine Schlucht simulieren, in der man gut verborgen ist, oder eine Ebene, auf der sowieso jeder gesehen wird.

Beschreibungen/*Messages descriptions*
Einige Provinzen haben eine Nachricht angehängt, wie z.B. *'Arcontha Mountains sind die ältesten...'* oder *'Schauplatz der großen Schlacht 457 GU.'* Diese Beschreibungen werden oftmals in Abenteuern verwendet: *'Gehe in die Provinz, in der im Jahre 457 GU die Schlacht.... (Abenteuer #112)'*. Nur der Spielleiter kann Nachrichten an eine Provinz hängen. Spieler können Nachrichten an Charaktere, Gilden, Streitkräfte und Märkte anhängen.

Streitkräfte

Forces

Alle Streitkräfte haben folgendes gemeinsam, die Auflistung erfolgt anhand der Reihenfolge des Textausdruckes des LPE:

STREITKRAFTÜBERSICHT

Art der Streitkraft
Identifikationsnummer (z.B. F#3020)
Name (nur bei Niederlassungen)
Nachricht an Streitkraft/*Message attached to force*
Besitzer/*Owner*
Maskiert oder Unmaskiert/*Masked or Unmasked*
Fremdtransfer/*Externals*
Provinzkoordinate/*Province it is at*
Geländeart/*Terrain Type*
Nachricht in Provinz/*Message attached to province*
Magischer Schild/*Magic Shell*
Provinzwerte/*Resources of province*
Verwalter/*Administrator*
SEI (Unterhalts- & Leistungsfähigkeits-Index)
Reformen/*Public Works*
Befestigungsanlage/*Fortifications* (nur wenn keine Feld-Streitkraft)
Heiligtum/*Sanctuary*
Hort/*Haven*
Zutrittsbedingungen/*Entry Conditions*
Größe der Untergrundstadt/*Underground City size* (nur wenn eine Untergrundstadt)
Volksgruppen/*Populations Segments*
Besitz/*Possessions*
Soldaten/*Soldiers*
Eingeteilte Schiffe/*Fleet composition* (wenn Flotte)
Rückzugsprozentsatz/*Combat Retreat %*
Taktische Optionen/*Tactical Options*
Eingeteilte Kommandanen/*Commanders assigned to combat slots*
Verbündete/*Allies*
Begegnungsbefehl/*Encounter Order*
Militärbefehl/*Military Order*
Sichtungswert/*Sighting Value*
Tragkapazität/*Carry Capacity* (nur wenn Feld-Streitkraft)
Bewegungspunkte/*Movement*
Gilden/*Guilds* (nur wenn keine Feld-Streitkraft)
Gefangene/*Prisoners*
Anwesende Charaktere/*Characters present*
Anwesende Abenteurergruppen/*Parties present* (nur wenn keine Feldstreitkraft)
Flug-Kapazität/*Flight Capacity* (nur wenn Feld-Streitkraft)
Märkte/*Marketplaces* (nur wenn keine Feld-Streitkraft)
Küsten- oder See-Möglichkeit/*Coastal or Sea capability* (wenn eine Flotte)

Streitkraftarten

Es gibt 9 verschiedene Streitkraftarten, in die man seine Charaktere, Gilden und Märkte platzieren kann. Für viele Spieler sind die Charaktere das Wichtigste im Spiel, doch Streitkräfte erlauben es Charakteren erst, sich zu bewegen, Angriffe auf Niederlassungen und Lagerstätten zu machen, sich eine Wirtschaft aufzubauen, etc.

Es gibt drei verschiedene Grundarten von Streitkräften:

Feld-Streitkräfte (beweglich)

Abenteurergruppe / *Party*	Eine Streitkraft nur für Charaktere
Legion / *Legion*	Eine Streitkraft für Soldaten
Flotte / *Fleet*	Eine Streitkraft mit Schiffen, bereit, über See zu fahren
Nomadenlagerstätte / *Nomad Camp*	Eine Streitkraft mit Nomaden-Bevölkerung

Feste Streitkräfte (unbeweglich)

Niederlassung / *Location*	Burgen, Städte, Dörfer, etc.
Untergrundstadt / *Underground City*	Wie oben, nur im Untergrund
Lagerstätte / *Lair*	Der Ort, wo Monster bevorzugt herumhängen
Ruine / *Ruins*	Spezieller Ort, wo viele Monster-Abenteurergruppen hausen

Spezielle Streitkraft (beweglich)

Wolkenburg / *Cloud Castle*	Wie eine bewegliche Niederlassung

Die Art der Streitkraft leitet sich ab aus ihrer Zusammensetzung. Die Spieler können die Art, solange es die Zusammensetzung zulässt, verändern. Typische Umwandlungen: Legion in Niederlassung (um z.B. einen Außenposten zu bilden) oder Niederlassung in Legion, wenn man alles aus der Niederlassung entfernt hat (siehe L3-Befehl).

Abenteurergruppe/*Party*

Eine Abenteurergruppe setzt sich nur aus Charakteren zusammen. Es sind weder Bevölkerungseinheiten noch Soldaten anwesend. Die Abenteurergruppe ist die einzige Streitkraftart, die sich in Niederlassungen, Untergrund-Städten, Ruinen, Lagerstätten und Wolkenburgen hineinbewegen kann (siehe unter Bewegung und Zutritt am Ende der Bewegung).

Im Falle des Betretens einer Ruine: Mit der eigenen Abenteurergruppe geht man in die Ruine und bekämpft alle Monster-Abenteurergruppen mit dem Militärbefehl #11, die anderen anwesenden Monster-Abenteurergruppen werden nicht in den Kampf eingreifen.

Im Falle des Betretens einer Lagerstätte: Viele Gründe, eine Lagerstätte zu betreten, gibt es nicht. Ein Angriff (Militärbefehl #1) ist von außen immer besser! Grund ist der, dass, wenn zufällig ein anderer Spieler dieselbe Lagerstätte angreift und siegt und man noch innerhalb der Lagerstätte ist, dann dieser Spieler die große Chance hat, diese Charaktere gefangen zu nehmen.

Legion

Die Legion ist eine bewegliche Streitkraft, die auch Soldaten und Bevölkerungseinheiten in sich haben kann. Die Legion ist die militärische Basis-Streitkraft. Wenn die Bevölkerung einer Nomadenrasse angehört, dann ist die Streitkraft eine Nomadenlagerstätte.
Legionen verteidigen auch eine Niederlassung (muss demselben Spieler gehören), wenn die Niederlassung in der Provinz angegriffen wird (sofern die Legion den Angreifer entdecken kann).

Nomadenlagerstätte/*Nomad Camp*

Eine Nomadenlagerstätte ist im Prinzip mit einer Legion identisch, nur dass sich eben eine Nomaden-Bevölkerung (Rasse #241 bis #260) in der Streitkraft aufhält. Es können in ihnen keine Festungsanlagen und Gilden/Märkte errichtet werden. Die Nomaden-Bevölkerung produziert normal (Nahrung abbauen, Kronen herstellen, Rohstoffe fördern, etc.), egal ob sie sich in einer Nomadenlagerstätte oder in einer Legion aufhält. Wenn sich aber eine Nicht-Nomaden-Bevölkerung in der Nomadenlagerstätte aufhält, dann produziert diese Volksgruppe nichts. Nicht-Nomaden-Bevölkerung produziert nur in festen Streitkräften (z.B. Niederlassungen).
Nomadenlagerstätten können überfallen und ausgeraubt werden (Militärbefehl #12), sie können aber nicht erobert werden.

Flotte/*Fleet*

Eine Flotte ist eine bewegliche Streitkraft, die sich über Wasser und der Küste (auf See) entlang bewegen kann. Flotten werden automatisch 'auf See' versetzt, wenn sie sich über Wasser oder entlang der Küste bewegen wollen. Küsten-Flotten können sich entlang der Küste und entlang der Flüsse im Landesinnern bewegen. See-Flotten wiederum bewegen sich über See (Meer) und entlang der Küste, aber nicht entlang der Flüsse.
Der Unterschied zwischen einer Legion und einer Flotte ist der, dass die Flotte eigene 8 Kampf-Slots besitzt, in denen sich die Schiffe befinden. Schiffe können sich aber auch im Besitz einer Legion befinden. Sie müssen dann über das Land getragen werden. Diese Streitkraft zählt dann nicht als Flotte.
Legionen, Nomadenlagerstätten und Abenteurergruppen können zu Flotten umgewandelt werden (Befehl L3), und dann können Schiffe mit dem L4-Befehl in die einzelnen speziellen Slots aus dem Besitz der Streitkraft gegeben werden.

Niederlassung/*Locations*
In der Welt von Legends kommen die verschiedensten Arten von Siedlungen und Behausungen vor. Niederlassungen stellen dabei die wichtigste Kategorie dar. Die relative Größe einer Siedlung, ob Burg, Ortschaft, Stadt, befestigte Stadt, Großstadt oder befestigte Großstadt *(castle, village, town, fortified town, city oder fortified city)* hängt von der Einwohnerzahl und der Befestigungsanlage ab.

Untergrundstadt/*Underground Cities*
Diese Niederlassungen gleichen in allen Aspekten normalen Niederlassungen, nur sind sie ungleich schwieriger zu entdecken, und bei Angriffen wird statt des Geländemodifikators für die Provinz der Modifikator für 'Enger Raum' herangezogen.
Untergrund-Städte können auch Befestigungsanlagen haben und Untergrund-Städte bringen in der Schlacht 10 bis 20% an Mauerbonus.
Die Einwohnerzahl wird durch die Größe der Stadt begrenzt, die Größe kann 32767 nicht übersteigen. Wenn sich mehr Bevölkerung in der Stadt aufhält, als die Größe zulässt, dann kann die Bevölkerung nicht anwachsen, und die Streitkraft wird leichter entdeckt. Sie produziert jedoch trotzdem im vollen Ausmaß. Arbeitern kann befohlen werden, eine Untergrundstadt zu vergrößern.
Hinweis: Berittene Soldaten steigen ab, wenn sie eine Untergrundstadt angreifen.

Lagerstätte/*Lair*
Viele der größten Monster und Fleisch fressenden Kreaturen, die in der Wildnis von Legends vorkommen, leben in kleinen, unterirdischen Höhlen. Viele haben Schätze angesammelt, die sie dort vor neugierigen Blicken verbergen. Einige Lagerstätten können aggressive Begegnungsbefehle haben. Bekannt sind die Roten Drachen, die fliegende, nichts ahnende Reisende vom Himmel holen...
Lagerstätten können (sollten sie auch) im Gegensatz zu Ruinen von außen attackiert und erobert werden (Militärbefehl #1), dies können aber nur Abenteurergruppen machen. Legionen können auf Lagerstätten als Ziel keinen Militärbefehl abgeben. Wenn sich nach der Eroberung kein Charakter (Monster) mehr in der Lagerstätte aufhält (z.B. weil das Monster durch den Militärbefehl gefangen genommen wurde), wird der Besitz der Lagerstätte dem Besitz der Abenteurergruppe zugeschlagen und die Lagerstätte deaktiviert (wird zu einer inaktiven Streitkraft des Spielers).

Ruine/*Ruins*
Zerstörte oder verlassene Städte verfallen schnell und werden zum Heim für viele gefährliche Monster-Abenteurergruppen und andere schreckliche Wesen, die die Sicherheit verlassener Mauern dem Leben in der Wildnis vorziehen. Sobald sie sich niedergelassen haben, beginnen sie, Schätze zu horten, darunter auch Kronen und mächtige magische Gegenstände. Der Versuch, eine Ruine und ihre Schätze zu erobern, ist gefährlich und endet oft tragisch, wachen die Monster doch eifersüchtig über ihren Besitz. Ruinen können nur von Abenteurergruppen betreten werden, und diese können dann die einzelnen Monster-Abenteurergruppen in der Ruine mit dem Militärbefehl #11 angreifen.
Wenn dann die Abenteurergruppe die letzte Monstergruppe in einer Ruine besiegt hat, und es befinden sich keine Gilden oder verteidigende Soldaten in der Ruine, passiert folgendes:

- Alle Spielerstreitkräfte in der Ruine werden aus der Ruine hinaus bewegt, Gegenstände in der Ruine werden in den Besitz der zuletzt siegreichen Abenteurergruppe transferiert, die Ruine wird deaktiviert und die Streitkraft ID der Liste der Streitkräfte in Reserve hinzugefügt (so der Spieler zu diesem Zeitpunkt weniger als 30 Streitkräfte kontrolliert).
- Sind Spielercharaktere direkt in der Ruine, sie sich nicht in einer Abenteurergruppe befinden, so wird der Besitz (*der Ruine*) in die die Umwandlung auslösende Streitkraft transferiert, die Ruine geht als Niederlassung in den Besitz des Abenteurergruppenbesitzers über (wenn möglich) (sie wird nicht deaktiviert). Der Charakter bleibt in der Ruine und kann gefangen genommen werden, wenn die Niederlassung danach angegriffen wird.
- Wenn das letzte Monster durch einen Zauber entfernt wird oder während der Produktion durch eine Vergiftung stirbt, bleibt die Ruine bestehen, aber alle Spielerstreitkräfte werden aus der Ruine hinaus bewegt, um eine Gefangennahme bei einem Angriff auf die jetzt leere Streitkraft zu verhindern.

Hinweis: Modul-Ruinen (also die speziellen Ruinen aus den Modulen, meist mit der ID#1001 bis #1100 bzw. #3001 bis #3100) können andere Regeln haben. Können, müssen aber nicht. Die Wahrscheinlichkeit, dass sich Modul-Ruinen nicht einfach 'auflösen' liegt aber nahe bei 100%. Sie bleiben als Niederlassung im Spiel und müssen erst erobert werden.

Wolkenburg/*Cloud Castle*
Dies sind Überbleibsel aus der mythischen, vergangenen Zeit. Mächtige befestigte Städte, die über Länder und Meere schweben. Wolkenburgen sind begehrte Machtzentren, vereinigen sie doch die Vorteile von Niederlassungen und Legionen. Sie bewegen sich wie normale Legionen, können auch fliegen und haben 25 Bewegungspunkte (auch fliegend). Sie werden stets gesichtet. Wolkenburgen ignorieren alle Tragfähigkeitsbegrenzungen und können normal Begegnungs- und Militärbefehle (Eroberungsbefehle) erhalten, dann bekommen sie aber nicht die Vorteile ihrer Befestigungen. Wolkenburgen selbst können von Abenteurergruppen, Legionen, Nomadenlagerstätten und Flotten angegriffen und erobert werden. Wenn sich eine Wolkenburg in einer Provinz befindet, in der sich eine Niederlassung desselben Spielers befindet, und diese Niederlassung wird angegriffen, dann greift die Wolkenburg nicht in den Kampf ein (die Soldaten würden sonst einen gefährlichen Ausfall machen).
Wolkenburgen sind extrem selten und kommen in manchen Spielmodulen überhaupt nicht vor.

Identifikationsnummer
Eine Streitkraft hat immer eine ID# von #1 bis 5000. Zu Spielbeginn bekommt jeder Spieler aus diesem Bereich 15 Streitkräfte zugeteilt. In Summe kann ein Spieler zur gleichen Zeit nicht mehr als 30 Streitkräfte besitzen (siehe dazu auch Befehl L11 und L12).
Es gibt die so genannten Modul-Streitkräfte. Meist sind dies Modulstädte oder -Legionen aus dem Modul-Regelwerk. Diese Streitkräfte kann man erobern und besitzen, doch niemals umwandeln oder auflösen (sie kommen meist aus dem Bereich F#1001 bis #1100 bzw. F#3001 bis #3100).

Name
Alle Niederlassungen haben einen Namen und ab und zu eine Beschreibung. Spieler können ihren Niederlassungen keinen Namen geben (ausgenommen die Startstadt des Regenten/Söldners), sondern können eine Beschreibung/Nachricht an die Niederlassung anhängen (B2, B3).

Nachricht an Streitkraft/*Message attached to force*
An jede Streitkraft kann eine Nachricht angehängt werden, die andere Spieler bei Sichtungen ausgeben bekommen. So kann man z.B. eine seiner reservierten Nachrichten dazu verwenden, seine Nomadenlagerstätte zu beschreiben, oder die eigene Adresse zu verbreiten. Sie werden auch dazu verwendet, Minenstädte vor der Eroberung zu bewahren, oder andere dazu aufzufordern, je nachdem, wie die Nachricht gehalten ist (B2, B3).

Besitzer/*Owner*
Name und Identifikationsnummer des Charakters, dem die Streitkraft gehört. Wichtig bei Revolten und wenn sie ausspioniert wird. ACHTUNG: Sollte der Besitzer einer Streitkraft von einem Spieler angeworben werden, so bekommt man auch seinen Besitz, in diesem Fall die Streitkraft. Davor kann man sich schützen, indem man die Streitkraft an den Hauptcharakter der Position verschenkt (Basisbefehl B11), wobei man jedoch darauf achten sollte, welche Loyalität der aktuelle Besitzer hat. Alles unter fanatisch ist bedenklich, da der Charakter seine Sachen packen und mitsamt der Streitkraft die Spielposition verlassen könnte. Dem wiederum kann man mit dem Charakterbefehl D7 und einigen Zaubern aus der Disziplin des Zauberers entgegenwirken.

Maskiert/Unmaskiert / *Masked/Unmasked*
Streitkräfte können entweder ihr Wappen zeigen (unmaskiert) oder das Wappen verbergen (maskiert). Zwischen maskierten Streitkräften Verbündeter kann es zu Konflikten kommen, da die Streitkräfte sich nicht gegenseitig identifizieren können (wegen der Maskierung) (B1).

Fremdtransfer/*Transfers accepted/refused*
Ob die Streitkraft Transfers (Gegenstände und Gefangene) von anderen Spielpositionen akzeptiert oder nicht (T7).

Provinzkoordinate/*Province it is at*
Jede aktive Streitkraft steht in einer Provinz, die als Koordinate ausgedruckt wird. Sollte die Streitkraft nicht in der 'normalen' Welt stehen, sondern sich in einer Astralen Ebene befinden, wird zusätzlich noch der Name der Ebene aufgelistet.

Geländeart/*Terrain Type*
Gibt die Art des Geländes der Provinz an, in der sich die Streitkraft befindet.

Nachricht an Provinz/*Message attached to province*
Viele Provinzen enthalten zusätzlich zum Gelände noch eine Beschreibung des Ortes, die mit dem Spielhintergrund in Zusammenhang steht. Man sollte sie aufmerksam lesen, da einige Abenteuer mit derartigen Beschreibungen in Zusammenhang stehen.

Magischer Schild/*Magic Shell*
Zeigt die Höhe des magischen Schutzes an, den die Streitkraft bietet. Dieser magische Schutz wirkt jedoch nur gegen Strategische Zauber, die den Magieschutz des Zieles überwinden müssen. Wird ein solcher Zauber direkt auf die Streitkraft gesprochen, so ist sie in der Höhe des magischen Schildes dagegen geschützt. Wird ein solcher Zauber von außerhalb der Streitkraft auf einen Charakter in dieser Streitkraft gesprochen, so wird der magische Schild der Streitkraft zum Magieschutz des Charakters addiert.

Provinzwerte/*Resources of province*
Hier wird angegeben, welche Fruchtbarkeit die Provinz hat, wie viel urbares Land sie besitzt und welche Rohstoffe in welcher Höhe vorkommen. Daran kann ersehen werden, was und wie viel man in dieser Provinz abbauen kann. Grundsätzlich sind die Werte von der Geländeart der Provinz abhängig.

Verwalter/*Administrator*
Name und Identifikationsnummer des Charakters, der als Verwalter der Streitkraft eingeteilt ist (B9). Wenn dieser Charakter während der monatlichen Produktion anwesend ist, wird sein Fähigkeitsgrad zur Erhöhung des SEI herangezogen. Achtung: Sollten sich Volksgruppen der Streitkraft nicht mit der Rasse des Verwalters vertragen, so kann es zu Aufruhr und Revolten kommen, was eine Verminderung des SEI, Verwundungen beim Verwalter und dergleichen zur Folge haben kann.

SEI/*Support&Efficiency Index*
(Unterhalts&Leistungsfähigkeitsindex)
Eine Streitkraft kann einen Produktionsmodifikator SEI haben. Der SEI beeinflusst die Produktion in der Streitkraft. Für alle 2 Punkte SEI steigt die Produktivität um 1%.
Ein Verwalter kann als Administrator der Streitkraft (nur Niederlassung, Untergrundstadt und Wolkenburg) eingeteilt sein (B9), und er kann in der Streitkraft Reformen (S28) machen, um den SEI zu beeinflussen. Gilden in der Streitkraft haben ebenfalls die Möglichkeit, den SEI zu steigern (G1), weiters gibt es noch die Magie mit den Zaubern #33 und #34 und es kann Abenteuer geben, die den SEI einer Streitkraft erhöhen.

Reformen/*Public Works*
In einer Streitkraft können Reformen gemacht werden (Befehl S28), damit der SEI gesteigert wird. Die Anzahl der zwischen den einzelnen Produktionen durchführbaren Reformen ist von Modul zu Modul unterschiedlich, im Normalfall sind etwa 99 Reformen möglich. Je mehr Bevölkerung in der Streitkraft, desto teurer werden die Reformen. Wie viel es momentan kostet, ist bei der Streitkraft ausgedruckt. Achtung: Ein Wechsel der Bevölkerungsanzahl beeinflusst diese Kosten sofort.

Befestigungsanlagen/*Fortifications*
Eine Niederlassung, eine Untergrundstadt und eine Wolkenburg benötigen für eine effiziente Verteidigung Befestigungsanlagen. Die Anzahl an Soldaten, die sich hinter einer Befestigung verteidigen kann, hängt von der Zusammensetzung der Festung ab. Man sollte beachten, dass es zwar möglich ist, über das erlaubte Limit Soldaten in einer Festung zu stationieren, die Vorteile der Verteidigungsanlagen werden dadurch jedoch prozentuell abgemindert. 800 Soldaten hinter einer Befestigung von 400 möglichen Verteidigern bedeutet, dass keine Modifikatoren durch die Befestigungsanlage mehr zählen.
Der Verteidigungswert von Befestigungen wird in der Verteidigung zur Führungskraft des Kommandanten addiert, falls die Anzahl der Soldaten nicht die der geschützten Verteidiger übersteigt.
Regenten und Söldner beginnen das Spiel mit einer kleinen Festung.
Verwalter/ Baumeisters sind in der Lage Festungen zu errichten (E2) oder auszubauen, und müssen dafür einen Aktionspunkt ausgeben. Ein Baumeister kann pro Basis-Stufe (inkl. Items) seiner Baumeisterfähigkeit 30 Arbeiter beaufsichtigen, außer beim Bau von Gräben oder Wassergräben. Sollte ein Baumeister nicht den nötigen Fähigkeitsgrad aufweisen, oder sollten zuwenig Arbeiter oder Material vorhanden sein, um etwas innerhalb eines Befehles zu bauen, so wird ein entsprechender Befehl automatisch fehlschlagen. Und auch einige Zaubersprüche erlauben es, eine Befestigungsanlage weiter auszubauen.
Befestigungsanlagen bestehen aus folgenden Teilen:

Graben/*Ditch*
Wassergraben/*Moat*
Mauern/*Walls*
Türmen/*Towers*
Torhaus/*Gatehouse*
Burgfried/*Main Keep*

Graben/*Ditch*
Zum Bau eines Grabens benötigt der Baumeister eine Stufe gleich der Stufe des Grabens. Gräben kann man nur Stufe für Stufe bauen (also zuerst Stufe 1, dann Stufe 2, usw.). Der Verteidiger hinter einem Graben bekommt folgende Boni:

Stufe	DF	AF
1	+0	+1
2	+0	+4
3	+1	+9
4	+1	+16

Wassergraben/*Moat*

Zum Bau eines Wassergrabens benötigt der Charakter zweimal die Baumeisterstufe der Stufe des Wassergrabens. Wassergräben kann man nur Stufe für Stufe bauen (also zuerst Stufe 1, dann Stufe 2, usw.). Der Verteidiger hinter einem Graben bekommt folgende Boni:

Stufe	DF	AF
1	+0	+1
2	+1	+4
3	+1	+9
4	+1	+16

Mauern/*Walls*

Es gibt 6 verschiedene Mauertypen. Ein Verwalter/Baumeister braucht eine 3 mal so hohe Stufe wie der Typ der Mauer (inkl. Items), um den jeweiligen Typ bauen zu können. Für die Zyklopenmauer (Typ 6) braucht er also mindestens Baumeister-Stufe 18. In einer Streitkraft kann es immer nur einen Mauertyp geben. Die Mauern bestehen aus unterschiedlichen Materialien, je nach Art der Konstruktion erhält man unterschiedliche Boni. Die Anzahl an Mauern erhöht nur die Anzahl der geschützten Verteidiger (sprich, wie viele Soldaten hinter der Mauer Platz finden). Die Werte der Mauern in Kampf sind:

Mauertyp	*Walltype*	DF	AF	Moral
Erdwall	*Earth Mound*	2	0	1
Holzwall	*Wooden Wall*	4	0	3
Steinwall	*Stone Wall*	8	0	5
Steinmauer	*Improved Stone*	16	0	10
Stadtmauer	*Superior Stone*	32	5	15
Zyklopenmauer	*Legendary Stone*	64	10	25

Um den Mauertyp in einer Streitkraft zu ändern, muss man zuerst alle Mauern niederreißen (Militärbefehl #27) und dann neu ausbauen. Alle anderen Teile der Befestigungsanlage brauchen nicht eingerissen zu werden.

Türme/*Towers*

Türme sind die Eckpfeiler jeder Verteidigungsanlage und bieten pro Stufe 10 Soldaten Platz. Die Anzahl der Türme darf nicht größer als 50% der Mauerstärke sein. Nur ein Charakter mit einer Verwalter/Baumeisterstufe 10 oder mehr kann Türme errichten (inkl. Items).

Beispiel: Eine Stadt mit einer Mauerstärke von 25 kann höchstens 12 Türme besitzen.

Die Werte der Türme in Kampf sind:

> *DF = Wurzel aus Anzahl Türme*
> *AF = Zweimal die Anzahl Türme*
> *Moral = Wurzel aus (3.14 mal Anzahl Türme)*

Torhaus/*Gatehouse*

Der schwächste Punkt einer Festung liegt in den Toranlagen, aber hier werden auch die Ausfälle aus der Festung gemacht. Torhäuser bieten pro Stufe 10 Soldaten Platz. Nur ein Charakter mit einer Verwalter/Baumeisterstufe 10 oder mehr kann Torhäuser errichten (inkl. Items).

> *DF = max. von 2.5 für eine Stufe von 8 oder mehr*
> *Moral = Wurzel aus Torhausstufe*

Burgfried/*Main Keep*

Der Burgfried ist das besondere Merkmal einer Festung. Eine Festung kann immer nur einen Burgfried haben, der es 20 zusätzlichen Soldaten/Stufe erlaubt, ins Geschehen einzugreifen. Nur Baumeister mit einer Fähigkeit von 10 oder höher können einen Burgfried erbauen/ausbauen lassen (inkl. Items).

> *DF = Wurzel aus (3 + Stufe)*
> *AF = Zweimal die Stufe*
> *Moral = Wurzel aus (3 mal Stufe)*

Befestigungsanlagen

Stufe/Art	Arbeiter	Holz	Neben-produkt	Weich-material	Stein	Eisen	Mithril	Halb-edelstein	Soldaten	mindest. Verwalter-Stufen
1 Graben	100	-	-	-	-	-	-	-	-	1
2 Graben	100	-	-	-	-	-	-	-	-	2
3 Graben	100	-	-	-	-	-	-	-	-	3
4 Graben	100	50	20	-	-	-	-	-	-	4
1 Wassergraben	100	-	-	-	-	-	-	-	-	2
2 Wassergraben	100	-	-	-	-	-	-	-	-	4
3 Wassergraben	100	-	-	-	-	-	-	-	-	6
4 Wassergraben	100	50	20	-	-	-	-	-	-	8
1 Erdwall	10	2	-	5	-	-	-	-	10x	3 *
2 Holzwall	10	20	-	15	-	-	-	-	10x	6 *
3 Steinwall	10	15	-	15	25	-	-	-	10x	9 *
4 Steinmauer	10	25	-	25	25	10	-	-	10x	12 *
5 Stadtmauer	10	20	-	25	25	25	-	-	10x	15 *
6 Zyklopenmauer	10	25	-	25	25	25	5	20	10x	18 *
1 Turm	30	50	-	25	50	15	-	-	10x	10 *
1 Torhaus	30	70	-	25	50	10	-	-	10x	10 *
1 Burgfried	40	80	-	25	75	15	-	-	20x	10 *

Die Tabelle liest sich so, dass man pro Stufe die Anzahl an Material und Arbeitern in den Spalten braucht.
* Stufe des Baumeisters inkl. Items.

Beispiel: Eine Festung mit Stadtmauer soll von Stufe 11 auf 15 ausgebaut werden, also um 4 Stufen. Dazu braucht man einen Charakter mit der Verwalter/Baumeister-Fähigkeit Basis-Stufe 15 (3x Art der Mauer = 3x5=15) + 40 Arbeiter + 80 Holz + 100 Weichmaterial + 100 Stein + 100 Eisen. Die Anzahl an geschützten Verteidigern erhöht sich um 40.

Heiligtum/*Sanctuary*
Ein Heiligtum ist eine spezielle, einer Religion geweihte Streitkraft. Nur jeweils eine Religion kann in einer Streitkraft ein Heiligtum errichten (Zauber #271-282). Soldaten mit einem Status der Religion bekommen beim Verteidigen der Streitkraft einen Extra-Bonus. Priester der Religion erhalten bei der Magierückgewinnung durch Beten (S29) einen Bonus.

Hort/*Haven*
Ein Hort in einer Streitkraft bewirkt, dass manche Stati oder ganze Statusgruppen bevorzugt behandelt werden. So bewirkt der 'Hort der Untoten' beispielsweise, dass die negativen Auswirkungen von Untoten auf den SEI in der Streitkraft nicht zum Tragen kommen, oder er verhindert, dass die Negativwirkung der Winternacht sich auf die Produktion allgemein auswirkt. Andere Horte und deren Auswirkungen müssen im Spiel entdeckt werden. Meist sind nur wenige Modulstädte Horte.

Zutrittsbedingungen/*Entry Conditions*
Jede Streitkraft kann eine Zutrittsbedingung haben, die vom Besitzer durch den Befehl T14 festgelegt wird.

Größe der Untergrundstadt/*Underground City size*
Gibt an, bis zu welcher Zahl sich die anwesende Bevölkerung maximal vermehren kann.

Volksgruppen/Population Segments

Jede Bevölkerungseinheit ist in einer Volksgruppe zu finden, welche wieder in einer Streitkraft platziert ist. Eine Streitkraft kann beliebig viele verschiedene Volksgruppen beherbergen, aber je mehr, desto größer ist das Risiko, dass eine Seuche ausbricht. Wenn die Pocken und Pest 'ausgewürfelt' werden, wird der erste Wurf für die ersten vier Volksgruppen einer Streitkraft gemeinsam durchgeführt und anschließend für jede weitere Volksgruppe extra (das dies geschieht, ist aber selten, aber es kommt vor).

SEI der Volksgruppe

Jede Volksgruppe hat ihren eigenen SEI, der nicht vom Spieler direkt beeinflusst werden kann. Militärbefehle und Transfers (T9), Nahrungsmangel, Revolten und Seuchen haben aber einen negativen Einfluss auf diesen SEI. Der SEI von Volksgruppen wird durch Bevölkerungstransfers (-25%) und durch Kämpfe und Eroberungen (-80% bis -200%) negativ beeinflusst.

Wachstum/*Growth*

Jede Volksgruppe hat ihre eigene Wachstumsrate, die das maximale Wachstum der Rasse nicht übersteigen kann. Während der Produktion vermehrt sich die Bevölkerung in der Volksgruppe abhängig davon, welche Vermehrungsrate eingestellt ist (T13) und ob genug Nahrung vorhanden ist. Jede Bevölkerungseinheit verbraucht Nahrung und zwar abhängig von ihrer Rassengröße. Kleine Rassen brauchen ½ Nahrung, mittlere 1 Nahrung und große 1½ Nahrung). Damit sich eine Volksgruppe vermehren kann, muss erstens eine Wachstumsrate eingestellt sein und zweitens muss 10% mal Wachstumsrate mehr an Nahrung vorhanden sein.

Beispiel: Bei einer Vermehrungsrate von 3.5% verbraucht die Volksgruppe um 35% mehr Nahrung, als sie für das nackte Überleben benötigt. Zusätzlich fließt dann noch der SEI ein, und zwar mit einer Wachstumsrate von +0.01% pro 1% SEI.

Die Verstädterung hat eine negative Auswirkung auf das Wachstum. Je mehr Bevölkerung sich in einer Streitkraft befindet, desto geringer fällt das Wachstum aus. Und zwar wie folgt:

> *pro 5000 Gesamtbevölkerung -1% Wachstum (-0.002 pro Person)*

Der SEI kann das Wachstum nicht über die natürliche Rassenwachstumsobergrenze heben.

Zusammenstellung der Volksgruppen/*Composition*

In einer Volksgruppe kann immer nur ein und dieselbe Rasse sein, doch in einer Streitkraft können sich beliebig viele Volksgruppen verschiedener Rassen befinden. Sklaven sind eine Art Zusammenfassung mehrerer Rassen (z.B. resultiert Sklavenrasse #261 aus den Rassen #201, #221 und #241), aber auch hier kann man unterschiedliche Sklaven-Rassen-ID#s nicht zusammenlegen.

Eine Volksgruppe setzt sich aus folgenden Teilen zusammen:

Ungelernte/*Unskilled*
: Werden zum Trainieren (T1) von Soldaten (gilt nicht für Sklaven) und der Gewerbetreibenden (siehe unten) verwendet.

Arbeiter/*Laborers*
: Machen Befestigungsanlagen (E2), Urbares Land, Gilden (L9), vergrößern Untergrundstädte, bauen Schiffe zusammen (E1) oder trainieren Kriegstiere (B20).

Bauern/*Farmers*
: Stellen Nahrung, Weichmaterialien oder Nebenprodukte her.

Handwerker/*Craftsmen*
: Stellen Kronen oder Handelswaren/Tradegoods her und wandeln spezielle Rohstoffe in Kronen oder Handelswaren um (T12).

Berg- und Waldarbeiter/*Miners&Gatherers*
: Sammeln Rohstoffe oder machen Kronen.

Werftarbeiter/*Shipbuilders*
: Machen Schiffsteile oder Kronen.

Waffenschmiede/*Weaponmakers*
: Stellen Waffen her oder machen Kronen.

Rüstungsmacher/*Armormaker*
: Machen Rüstungen oder Kronen.

Pro Typ können sich 32767 in einer Volksgruppe befinden. Also 32767 Ungelernte, 32767 Arbeiter, usw.

Zum Trainieren der einzelnen Gewerbetreibenden verwendet man den Befehl T10. Die Kosten für die Umwandlung eines Ungelernten zu einem Gewerbetreibenden betragen:

Art	*English*	
Arbeiter	*Laborers*	1 Krone
Bauer	*Farmers*	1 Krone
Handwerker	*Craftsmen*	20 Kronen
Bergarbeiter	*Miners*	5 Kronen
Werftarbeiter	*Shipbuilders*	25 Kronen
Waffenschmied	*Weaponmakers*	25 Kronen
Rüstungsmacher	*Armormakers*	25 Kronen

Soldaten werden aus Ungelernten rekrutiert, die Anzahl der Ungelernten wird dementsprechend reduziert. Sklaven können nicht zu Soldaten ausgebildet werden.

Zur Produktion stellen die eingeteilten Gewerbetreibenden folgende Anzahl an Kronen her:

Ungelernte/Arbeiter/Bauern	0 Kronen
Berg- und Waldarbeiter	1 Krone
Handwerker/Werftarbeiter	5 Kronen
Waffenschmiede/Rüstungsmacher	5 Kronen

Handwerker erhalten einen Bonus, wenn sich Gilden und Märkte in der Streitkraft befinden, und auch dann, wenn die Volksgruppe ein Produktionsgeheimnis kennt. So können Handwerker bis zu 8 Kronen herstellen, noch bevor der SEI seine Auswirkung zeigt.

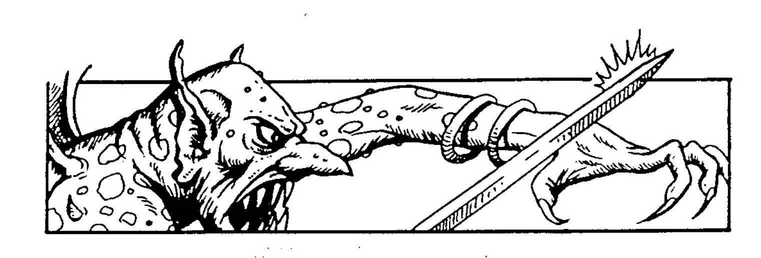
Besitz/*Possession*
Eine Streitkraft kann beliebig viele Gegenstände bei sich haben.

Soldaten/*Soldiers*
Alle Soldaten müssen sich in einem der 8 Kampffreiplätze, auch Combat Slots genannt, befinden. Slot #1 bis #5 sind die Freiplätze in der ersten Reihe, Slot #6, #7 und #8 die in der zweiten Reihe, die Reserve. In jedem Slot kann sich nur eine Art von Soldaten (gleiche Rasse, gleiche Ausrüstung, gleiches Training und gleicher Status) befinden. Pro Kampffreiplatz können maximal 32766 Soldaten sein.

Eingeteilte Schiffe/*Fleet composition*
Nur Flotten benötigen diese Einteilung von Schiffen. Die Einteilung der Schiffe erfolgt mit dem Befehl L4, die Schiffe werden dem Besitz derselben Streitkraft entnommen. In einem Freiplatz (Slot) kann es nur eine Art von Schiffen geben. Wie bei den Soldaten gibt es 8 verschiedene Slots. Nur in dem Slot, in dem auch Schiffe sind, kann man Soldaten transportieren. Wie viele Soldaten auf einen Slot passen, hängt vom Gewicht der Soldaten-Rasse plus Ausrüstung, bzw. von der Frachtkapazität der Schiffe ab. Wenn Soldaten einen Kampffreiplatz 'überladen', dann ist die ganze Flotte unbeweglich.

Rückzugsprozentsatz/*Combat retreat %*
Jede Streitkraft hat einen Rückzugsprozentsatz für den Kampf. Dies ist der Wert, den eine Streitkraft in Prozenten bereit ist, im Kampf Soldaten zu verlieren, bevor sie versucht, sich zurückzuziehen. (Befehl L7)

Taktische Optionen/*Tactical Options*
Durch diese Optionen wird festgelegt, wie sich die hinteren Kampf-Freiplätze #6, #7 und #8 in der Schlacht verhalten (Befehl L6).



Eingeteilte Kommandanten/*Commanders assigned to combat slots*

Jeder Kampffreiplatz kann einen Charakter eingeteilt haben (B8). Dieser Charakter nimmt dann in diesem Kampffreiplatz am Kampf teil und fungiert als Kommandant für Soldaten, die sich ebenfalls in diesem Kampffreiplatz aufhalten, wenn der Charakter in der Streitkraft anwesend ist. Der Besitzer der Streitkraft kann nur Charaktere einteilen, die unter der Kontrolle eines Spielers stehen oder die bezaubert wurden (Zauber #48, #49 oder #285). Der Oberkommandierende einer Streitkraft wird auf dem Kampffreiplatz #9 eingeteilt, er kommandiert damit zwar keine Soldaten direkt, aber seine Führungskraft fließt für die ganze Streitkraft in den Kampf ein. Der Oberkommandierende muss nicht der Besitzer der Streitkraft sein.

Charaktere können in verschiedenen Streitkräften eingeteilt sein, mitkämpfen werden sie aber nur dann, wenn sie in der Streitkraft auch anwesend sind. Sollte ein eingeteilter Charakter in einer Streitkraft eines anderen Spielers sein, die dann vom Besitzer des eingeteilten Charakters attackiert wird, dann wird der Charakter sich aus dem Kampf heraushalten.

Verbündete/*Allies*

Eine Streitkraft kann zwei Verbündete Positionen haben. Ein Verbündeter, der nicht maskiert ist, ist vor den eigenen Begegnungsbefehlen sicher, nicht aber vor direkten Militärbefehlen.

Begegnungsbefehl/*Encounter Order*

Jede Streitkraft kann einen Begegnungsbefehl haben, der sowohl während des eigenen Spielzuges, als auch zwischen den Spielzügen aktiv ist. Gewöhnlich dient ein Begegnungsbefehl dazu, einen weiteren Kampf in der Bewegung zu provozieren, doch dient er auch als Abwehr, wenn sich andere Spieler in dieselbe Provinz bewegen. Begegnungen werden nur in der Bewegungsphase kontrolliert. Wenn sich eine Streitkraft nicht bewegt, aber ihren Begegnungsbefehl ändert, sind alle anwesenden anderen Streitkräfte sicher. Das gilt auch für Streitkräfte, die in derselben Provinz erst eröffnet wurden (L1 und L5). Für mehr Details siehe unter der Kampf-Sektion des Regelwerkes.

Militärbefehl/*Military Order*

Jede Streitkraft kann pro Runde einen Militärbefehl erhalten. Eine sich bewegende Streitkraft, die einen Kampf (Begegnung?) verliert, deren Militärbefehl wird gelöscht und durch 'Erforsche und Berichte' #30 ersetzt. Ein Militärbefehl, der sein Ziel nicht finden kann (weil z.B. die beiden beteiligten Streitkräfte nicht auf derselben Koordinate stehen), wird zu 'keinem' Militärbefehl (also als ob gar keiner gegeben worden wäre). Für mehr Details siehe unter der Kampf-Sektion des Regelwerkes.

Sichtungswert/*Sighting Values*

Es gibt zwei Sichtungswerte: den Suchewert und den Versteckwert. Beide werden davon beeinflusst, was sich in der Streitkraft befindet und welche Führungskraft, welchen Kundschafter- bzw. welchen Waldläuferwert der Oberkommandierende (Slot #9) der Streitkraft hat. Diese Werte beeinflussen, ob eine Streitkraft gefunden wird oder nicht und ob es eine Überraschungsrunde in der Kampfsequenz gibt. Je höher der Suchewert ist, desto leichter findet man andere Streitkräfte, und je höher der Versteckwert ist, desto schwerer kann eine Streitkraft gefunden werden.

Streitkräfte, die nur einen unsichtbaren Charakter enthalten, werden nicht gesehen – solange der Charakter persönlich nicht überladen ist. Sobald er aber Tiere, Wagen, Schiffe oder Sklaven bei sich hat (alles Items, die auch Tragkapazität bringen), zählen diese Items nicht zur Erhöhung der persönlichen Tragkapazität für das unsichtbar bleiben hinzu! Sie zählen als "Gewicht" und erhöhen damit die Chance, dass ein unsichtbarer Charakter gesehen wird.
Eine Sichtung einer Streitkraft passiert nun bevor es zu einem Begegnungskampf in der Provinz kommen kann. Somit haben nun alle in der Provinz stehenden Streitkräfte dieselbe Chance, eine andere ankommende Streitkraft zu sehen (abhängig von ihren Werten natürlich), bevor eventuelle Begegnungskämpfe die Sichtungschance verringern hätten können.

Tragkapazität/*Carry Capacity*

Wenn sich eine Streitkraft bewegen kann, dann muss sie alles in ihr auch tragen können. Die Tragkapazität kommt von Wagen, Herden- und Kriegstieren, Bevölkerung und Soldaten, Charakteren, und was sonst noch alles etwas tragen kann. Es wird auch die derzeit aktuelle Traglast ausgedruckt, damit man sich ein Bild darüber machen kann, wie es mit der Tragkapazität der Streitkraft derzeit aussieht. Bis zum Doppelten der Tragkapazität kann man eine Streitkraft beladen, man verliert dabei aber Bewegungspunkte. Mehr als 100% überladen heißt: keine Bewegung mehr.
Flotten haben zusätzlich noch die Tragkapazität 'auf See'. Und das normale Gewicht der Flotte zeigt, wie schwer sie ist, um sie übers Land zu schleppen. Alle Charaktere in der Flotte werden unter Frachtkapazität getragen.
Tragkapazität von Bevölkerung: ½ Stärke. Tragkapazität von Soldaten: volle Stärke.

Bewegungspunkte/*Movement*
Gibt an, wie viele Bewegungspunkte der Streitkraft zur Verfügung stehen, abhängig von der Art, mit der man sich bewegt. Die Bewegungspunkte können auch magisch beeinflusst werden (Druidenzauber), der tatsächliche Wert wird jedoch hier angeführt.

Gilden/Guilds
Der Besitzer der Streitkraft sieht immer, welche Gilden sich in seiner Streitkraft befinden. Nur in Niederlassungen, Untergrund-Städten und Wolkenburgen können sich Gilden befinden. In manchen Modulen können auch Ruinen Gilden enthalten, dies ist aber sehr selten. Es gibt kein Limit an Gilden in einer Streitkraft. Für Genaueres siehe unter Gilden.

Gefangene/Prisoners
Hier werden die Namen, die Identifikationsnummern und der Zustand der Gefangenen angegeben, die sich in der Streitkraft befinden.

Anwesende Charaktere/Characters present
Der Streitkraftübersichtsausdruck wird einen generellen Bericht über anwesende Charaktere liefern. Wenn Charaktere in der Streitkraft schleichen (B7) oder unsichtbar sind, dann werden diese im Ausdruck fehlen. Aber mit einem V3-Befehl kann man die Streitkraft genauer untersuchen, um solche Charakter eventuell zu finden. Charaktere von anderen Spielern, die nicht maskiert sind, zeigen hier auch ihr Wappen. Ebenso erkennt man Charaktere, die eine Seuche haben oder die vergiftet sind.

Anwesende Abenteurergruppen/Parties present
Sollten Charaktere in Abenteurergruppen in einer immobilen Streitkraft sein, so werden diese mitsamt den Charakteren dem Besitzer hier aufgelistet, wenn die Charaktere gesichtet werden.

Flug-Kapazität/Flight Capacity
Flugkapazität ist jene Tragkapazität, die eine flugfähige Streitkraft tragen kann. Um noch fliegen zu können, darf die Flug-Kapazität durch das getragene Gewicht nicht überschritten werden. Wenn man überladen ist, kann man nicht mehr fliegen!

Märkte/Marketplaces
Es kann eine beliebige Anzahl an Märkten in einer Streitkraft sein. Nur in Niederlassungen, Untergrund-Städten und Wolkenburgen können sich Märkte befinden. Für Genaueres siehe unter Märkte.

Küsten- oder See-Möglichkeit/Coastal-Sea designation
Flotten werden automatisch 'auf See' versetzt, wenn sie sich über Wasser oder entlang der Küste bewegen wollen. Küsten-Flotten können sich entlang der Küste und entlang der Flüsse im Landesinnern bewegen. See-Flotten wiederum bewegen sich über See (Meer) und entlang der Küste, aber nicht entlang der Flüsse.



Gilden

Guild halls oder Guilds

Gilden können innerhalb einer Niederlassung, einer Untergrundstadt und einer Wolkenburg gebaut werden. Sie sind ein Ort, wo einzelne oder ganze Gruppen von Fähigkeiten sich konzentrieren. Manchmal, wenn es der Spielhintergrund verlangt, befinden sich Gilden auch in einer Ruine. Gilden werden immer von einem Charakter besessen, eine Spielposition kann bis zu 15 Gilden kontrollieren (inklusive reservierte Gilden für den Neubau und aktive Gilden, die man übernommen oder selbst gebaut hat). Wenn ein Spieler 15 Gilden hat, dann kann er keinen Charakter diplomatisieren, der eine Gilde besitzt.

Gildenaspekte:
Gildentyp und Baukosten
Gildenlernhilfen
Besitz-Fähigkeitsnachweis
Besitz-Wechsel und Herausforderungen

GILDENÜBERSICHT

Die Gildenübersicht zeigt folgendes im Ausdruck des LPE-Formats:

Gildenart/*Type of Guild*
Name
Identifikationsnummer
Streitkraft, in der die Gilde ist und Koordinate/*Force located in*
Besitzer/*Owner*
Maskiert oder Unmaskiert/*Masked or Unmasked*
Wappen/*Coat of Arms*
Magieschutz/*Magic Shell*
Stufe, Basis und effektiv/*Strength Basic and effective*
Besteuerung/*Tax rate*
Produktion/*Production Toggle*
Fremdtransfer/*Transfer Restrictions*
Preise zum Erlernen von Fähigkeiten/Zaubern / *Cost to learn skills/spells*
Nachrichtenbrett/*Message Board*
Besitz/*Possessions*
Soldaten Limit/*Soldier Limit*
Soldaten/*Soldiers*
Zutrittsbedingungen und -kosten/*Entrance Restrictions and Cost*
Verteidigungsoption/*Defensive posture*
Gildenausbauten/*Facilities*
Gefangene/*Prisoners*
Charaktere/*Characters*

Gildenart/*Type of Guild*

Die untenstehende Tabelle zeigt die Nummern der 21 möglichen Gilden und die benötigten Fähigkeiten, um eine Gilde zu bauen/zu besitzen. In jeder Fähigkeit braucht der Charakter eine gewisse Basisstufe (die wirkliche, nicht durch Gegenstände etc. gesteigerte Stufe). Die Nummer der Gilde ist nur beim Bau (L9) wichtig. Kirchen verwenden abhängig von ihrer Religion eine Nummer, z.B. Religion #1 ist Gildennummer 11, Religion #2 Gildennummer 12, ... Religion #10 ist Gildennummer 20. Weitere Religionen mit einer ID# größer als 10 können keine Kirchen bauen.

#	Gildenarten	*in englisch*	Fähigkeit	minimale Stufe der Fähigkeit
1	Gilde für Zauberfähige	*Magic Guild*	Jeder Zauberkundige #1-#9	20
2	Assassinengilde	*Assassins Guild*	Assassine	15
3	Diebesgilde	*Thieves Guild*	Dieb	15
4	Kaufmannsgilde	*Merchant's Guild*	Kaufmann	10
5	Waldläuferorden	*Ranger Order*	Waldläufer	Ranger 1 und PC von 10
6	Ritterorden	*Knight Order*	Ritter	Ritter 1 und PC von 15
7	Bardenschule	*Bard's College*	Barde	10
8	Alchemistenschule	*Alchemist Guild*	Jeder Zauberkundige #1-#9	20
9	Gaststätte	*Inn*	Kaufmann	5
10	Jahrmarkt & Turnier	*Fair/Tourney*	Verwalter/Baumeister	5
11 bis 20	Kirche/Tempel	*Church*	Priester der Religionen #1-#10	10
21	Residenz	*Residence*	keine spezielle Fähigkeit	0

Gildenname/*Guild Name*
Der Name der Gilde muss während des Baues (L9) angegeben werden und er darf nicht länger als 20 Zeichen sein.

Identifikationsnummer
Jede Gilde hat eine ID# und zwar eine aus dem Bereich von 1-3000.

Streitkraft, in der die Gilde ist und Koordinate/*Force located in*
Die Streitkraft, in die die Gilde hineingebaut wurde, und die Koordinate, auf der sich die Streitkraft befindet.

Besitzer/*Owner*
Der Besitzer der Gilde muss zum Zeitpunkt des Gildenbaues in der Provinz anwesend sein und die Erfordernisse zum Bau der Gildenart erfüllen. Wenn der Charakter diese Erfordernisse irgendwann einmal nicht mehr erfüllt, dann kann es passieren (Chance unbekannt), dass er die Gilde verliert!

Maskiert oder Unmaskiert/Wappen / *Masked or Unmasked/Coat of Arms*
Sollte eine Gilde maskiert sein, so kann man nicht erkennen, zu welcher Spielposition sie gehört. Ist eine Gilde unmaskiert, so zeigt sie das Wappen der Position, zu der der Besitzer der Gilde gehört (B1).

Magieschutz/*Magic Shell*
Eine Gilde kann ihren eigenen Magieschutz haben, den sie zum Magieschutz der Charaktere addiert, wenn auf diese Charaktere von außerhalb der Gilde ein strategischer Zauber gesprochen wird. Wenn dieser Zauber auch noch von außerhalb der Streitkraft kommt (und die Streitkraft hat einen eigenen Magieschutz), dann zählt in Summe der Magieschutz des Charakters plus der der Gilde, plus der der Streitkraft zusammen. Dieser Magieschutz hat in Kämpfen keinerlei Auswirkung.

Stufe/*Strength*
Eine Gilde hat zwei Arten von Stufen: Basis und Effektive Stufe. Basisstufe ist die aktuelle Stufe der Gilde und Effektive Stufe sind jene Punkte, die eine Gilde für diverse Aktionen ausgeben kann. Z.B. für SEI-Steigerung (G1), Herstellen von Tränken (G4), Angriffe auf andere Gilden (G2), etc.
Wenn eine Gilde während einer Produktion die Gildenstufe von 0 hat, löst sich die Gilde auf (geht komplett aus dem Spiel, bleibt also auch nicht als reservierte Gildennummer erhalten), der Besitz und die Charaktere innerhalb der Gilde werden in die Niederlassung transferiert.
Eine neu gebaute Gilde hat Stufe 2.

Besteuerung/*Tax rate*
Der Besitzer der Streitkraft, in der sich die Gilde befindet, legt den Steuersatz von 0% bis 100% fest (G6). Die Kronen bekommt der Streitkraftbesitzer.
Der Kronenertrag der Gilde pro Produktion hängt von ihrer Stärke und von der Anzahl der Bevölkerung in der Niederlassung ab. Jeder Punkt Gildenstärke produziert 0.001 Kronen mal Anzahl der Bevölkerung (oder 1 Krone pro 1000 Bevölkerung). Davon wird jetzt die Besteuerung der Gilde berechnet und abgezogen.
Gilden, die nicht genug Kronen haben, um die Steuer zu bezahlen, sinken in der Stärke.

Produktion/*Production Toggle*
Der Gildenbesitzer kann bestimmen, welchen Produktionsaufwand seine Gilde betreiben soll (G3), also zu wie viel Prozent die Gilde ihre Stärkepunkte für die Produktion von Kronen und/oder zur Erhöhung ihrer Stärke einsetzen soll.

Fremdtransfer/*Transfer Restrictions*
Ob eine Gilde einen Transfer (Gegenstände und Gefangene) von einer fremden Position akzeptiert oder ablehnt (T7).

Preise zum Erlernen von Fähigkeiten/Zaubern
Cost to learn skills/spells

In einer Gilde kann ein Charakter eine Fähigkeit (S5) oder einen Zauberspruch (S14) von der Gilde erlernen. Die Fähigkeit ist anschließend auf Stufe 1 erlernt. Nachfolgend werden die Gilden und ihre Lehr-Möglichkeiten aufgelistet:

Gildeart	Erlernbare Fähigkeiten bzw. trainierbarere Attribute
Zauberfähigengilde	Jeder der Zauberkundigenberufe #1-#9 3 unterschiedliche Zauber können vom Besitzer in der Gilde platziert werden.
Assassinengilde	Assassine, Kundschafter
Diebesgilde	Dieb, Spion, Kundschafter
Kaufmannsgilde	Kaufmann
Waldläuferorden	Waldläufer, Kundschafter, Kampferfahrung, Führungskraft
Ritterorden	Jede Waffenmeisterfähigkeit, Ritter, Berserker, Kampferfahrung, Führungskraft
Bardenschule	Barde, Verwalter/Baumeister
Gasthaus	Aufrührer
Kirche/Tempel	Priester der jeweiligen Religion

Je nach Art der Gilde, kann der Besitzer der Gilde festlegen, wie viel es kostet, einen Zauber oder eine bestimmte Fähigkeit zu erlernen (G3).

Nachrichtenbrett/*Message Boards*

Einige Gildenarten haben Nachrichtenbretter, auf denen Spieler ihre Nachrichten schreiben können. Eine Nachricht darf nicht länger als 2 mal 75 Zeichen sein (siehe Befehle B3, B3, B4 und B5).

Besitz/*Possessions*

Eine Gilde kann beliebig viele Gegenstände besitzen.

Soldaten Limit/*Soldier Limit*

Der Besitzer der Streitkraft, in der sich die Gilde befindet, kann mittels Befehl G6 festlegen, wie viele Soldaten sich in der Gilde aufhalten dürfen. Einmal in der Gilde vorhandene Soldaten können mittels dieses Befehles jedoch nicht entfernt werden.

Soldaten/*Soldiers*

Eine Gilde hat nur einen Freiplatz für Soldaten, und in diesem Slot kann sich nur eine Art Soldaten aufhalten. Diese Soldaten brauchen natürlich auch Nahrung, die aus dem Besitz der Gilde entnommen wird.

Zutrittsbedingungen und -kosten / *Entrance Restrictions and Cost*

Eine Gilde kann Zutrittsbedingungen haben (G5). Wenn eine Zutrittsbedingung existiert, dann wird automatisch allen maskierten Charakteren der Zutritt verweigert. Diese müssten jetzt versuchen, in die Gilde zu schleichen. Die eigenen Charaktere werden von Zutrittsbedingungen nicht behindert. Monster-Charaktere (Rasse >280) können eine fremde Gilden betreten, wenn sie die Zutrittsbedingung erfüllen.

Verteidigungsoption/*Defensive posture*

Die Gilde kann, wenn sie von der Streitkraft zu Hilfe gerufen wird, ihre Soldaten für den Kampf an den Mauern abstellen oder nicht (G7, G8).

Gildenausbauten/*Facilities*

In Gilden kann man nette Dinge einbauen (nicht in jedem Spielmodul möglich). Es ist dabei egal, ob die Gilde vom Hauptcharakter oder von einem anderen Charakter besessen wird. Die Baumaterialien müssen in der Gilde sein, und pro Gilde ist nur ein Gildenausbautyp möglich.

Gildenausbauten

Art	Gilden-Typ	*in Englisch*	Material	Auswirkung
(1) Verlies	Residenz	*Dungeon*	50 Eisen, 50 Stein	-50 für Fluchtversuche
(2) Schrein	Kirche	*Shrine*	25 Heilige Symbole	+3 Rückgewinnung beim Beten, +6 normale monatliche MP-Rückgewinnung
(3) Palast	Residenz	*Palace*	250 Halbedelstein, 250 Holz	+5 Prestige, +5 Einfluss (nur wenn Hauptcharakter in Gilde)
(4) Schatzkammer	Alle	*Crown Vault*	25 Eisen, 25 Stein	-50 beim Stehlen von Kronen
(5) Bibliothek	Bardenschule	*Library*	25 Stein, 250 Weichmaterial	+25 beim Trainieren
(6) Turnierfeld	Ritter	*Joust Field*	100 Holz	+25 beim Ritter-Training
(7) Baumschule	Waldläufer	*Arboretum*	100 Holz	+25 beim Waldläufer-Training
(8) Stall	Waldläufer	*Stable*	25 Mithril, 25 MP	+10% Herdenwachstum
(9)Zauberschmiede	Zauberfähigen	*Enchanted Smithy*	100 Mithril, 35 MP	Maximalstufe +1 und +10 Magiepunkte beim Herstellen eines Artefakts durch Runenmeister

Gefangene/*Prisoners*
In einer Gilde kann man beliebig viele Gefangene festhalten.

Charaktere/*Characters*
In einer Gilde können sich beliebig viele Charaktere aufhalten.

MACHTKAMPF DER GILDEN UND MEHRERE GILDEN

In größeren Städten sind oft viele Gilden vertreten und manchmal gibt es mehrere Gilden derselben Art. Es kommt zu unerbittlichen Machtkämpfen, in denen jedes Mittel erlaubt ist. Wenn Gilden der gleichen Art in einer Niederlassung vorkommen, arbeitet die stärkere Gilde entweder mit der halben Stärke oder mit ihrer Gesamtstärke minus der Stärke der schwächeren Gilde (je nachdem, was den kleineren Effekt hat), die schwächere Gilde arbeitet immer mit ihrer halben Stärke.

Gilden, die sich bekämpfen

Assassinengilden
Diebesgilden
Kaufmanngilden
Alchemistenschulen
Gaststätten
Jahrmärkte&Turniere
Kirchen derselben Religion

Gilden, die sich nicht bekämpfen

Zauberkundigengilden
Waldläuferorden
Ritterorden
Bardenschulen
Residenzen
Kirchen verschiedener Religionen

Beispiel: Zwei Diebesgilden sind in derselben Stadt, eine hat eine Stärke von 30 und die zweite eine Stärke von 6. Die erste kann mit einer Stärke von 24 arbeiten, die zweite muss sich mit 3 Stärkepunkten begnügen.

GILDENFORDERUNGEN

Gildenforderung an lebenden Besitzer

Bei folgenden Gildenarten kann man keine Herausforderung machen (wenn der Besitzer lebt):

Kaufmannsgilden	Jahrmärkte&Turniere
Gaststätten	Residenzen

Um die Kontrolle über eine schon bestehende Gilde zu erlangen, muss man den Gildenbesitzer herausfordern. Die Herausforderung eines Gildenbesitzers klappt nur dann, wenn sich beide Charaktere in derselben Provinz aufhalten. Sie müssen sich jedoch nicht in der Provinz aufhalten, in der die Gilde steht. Der Herausforderer muss zumindest das gleiche Prestige (ENHANCED PRESTIGE) besitzen wie der Gildenbesitzer, und man muss die Mindeststufe der Fähigkeit haben, wie sie zum Bau der Gilde notwendig wäre. Ausgenommen sind hier nur traditionellerweise die Zauberkundigengilde, die Alchemistenschule und die Assassinengilde, wo man eine um je 5 höhere Stufe, als zum Bau notwendig wäre, benötigt (also Stufe 25 bzw. Stufe 20).

Abhängig von der Gildenart kommt es lediglich zum Vergleich der Fähigkeiten oder zum Duell, wobei der Sieger in einem eine Runde dauernden Kampf ermittelt wird. Sieger ist der Charakter mit den anschließend wenigsten Wunden. Dieses Duell läuft nach relativ einfachen Regeln ab, so gibt es keine Geschoßphase, keine Magie- und Spezialattacken-Phase, etc.

Vergleich	**Duell**
Zauberkundigengilden	Ritterorden*
Bardenschulen	Waldläuferorden*
Alchemistengilden	Assassinengilden
Kirchen	Diebesgilden

*Fähigkeit für Waldläufer und Ritter ist ihre Kampferfahrung.

Fordern einer Gilde ohne Besitzer

Eine Gilde, dessen Besitzer Verwesend/*long dead* ist oder zur Rast gelegt/*laid to rest* wurde, wird führerlos - sie hat keinen Besitzer mehr. Dies gilt für alle Gilden, die mittels S22-Befehl gefordert werden können. Ein Charakter, der die Gilde in seinen Besitz nehmen will, muss auf derselben Provinz wie die Gilde stehen, ½ Gildenstärke in ENHANCED-Prestige haben, die zum Bau notwendige Stufe der Fähigkeit haben, und die Gildenforderung stellen. Wenn alles erfüllt ist, wird die Gilde in seinen Besitz übergehen.

Fordern einer Gilde wenn nicht mehr die notwendige Fähigkeit

Wenn ein Besitzer einer Gilde seine Fähigkeit, die er zum Bau der Gilde benötigt, verlernt oder eine zu geringe Stufe hat, oder z.B. eine falsche Religion hat (bei Priestern und Kirchen), kann ihm die Kontrolle durch eine Gildenherausforderung entzogen werden. Der Ablauf ist der gleiche wie beim Fordern einer Gilde ohne Besitzer (siehe oben).

HERSTELLUNGSKOSTEN DER GILDEN

Eine Gilde kann nur in Niederlassungen, Untergrund-Städten und Wolkenburgen gebaut werden. Folgendes muss man als Sponsor einer Gilde erfüllen:
Man muss den Charakter, der die nötige Fähigkeitsstufe hat, und die Streitkraft mit der Volksgruppe mit den Arbeitern und allen Materialien kontrollieren. Der Charakter muss nicht in derselben Streitkraft sein, in der auch die Materialien liegen, er muss aber in derselben Provinz sein. Die Zielstreitkraft muss nicht dieselbe sein wie die Streitkraft mit dem Materialien, sie kann auch im Besitz eines anderen Spielers sein.
Eine neu gebaute Gilde hat Stufe 2.



Herstellungskosten von Gilden

#	Gilde	Arbeiter	Kronen	Holz	Stein	Weich-material	Neben-produkte	Halbedel-stein	Edel-stein	Meldo-rian	Mithril
1	Zauberfähigengilde	100	1000	100	50	50			10	5	2
2	Assassinengilde	100	500	50	30	20					
3	Diebesgilde	100	500	50	30	20					
4	Kaufmannsgilde	100	1000	100	30	100					
5	Waldläuferorden	100	500	100	50	20	10				
6	Ritterorden	100	500	100	50	20	10				
7	Bardenschule	100	800	100	50	100					
8	Alchemistenschule	100	2000	100	20	200	50				
9	Gasthaus	50	300	50	10	20					
10	Jahrm. & Turnier	50	500	50	0	100					
11-20	Kirche/Tempel	100	1000	100	50	50		20			
21	Residenz	0	300	0	0	0					

Kirchen: Gildenart 11 für Religion #1, Gildenart 12 für Religion #2, usw.

DAS BESONDERE AN GILDEN

Gilden sind Orte, wo sich Charaktere aufhalten können. Sie unterstützen die Charaktere beim Training (S1, S2) und ihren Studien (S11, D9), und hier können sie neue Fähigkeiten lernen. Gilden heben das Prestige des Hauptcharakters und können den SEI der Niederlassung direkt unterstützen (G1).

Training in Gilden

Gilden sind Bildungszentren, wo Charaktere beim Training der jeweiligen Fähigkeiten (S1), bzw. Kampferfahrung und Führungskraft (Waldläufer- und Ritterorden, S2)) erhöhte Erfolgschancen haben. Die Chance beim Training wird um 1 mal die Stufe der Gilde erhöht. In Gilden kann man beim Trainieren von Fähigkeiten und Attributen Kronen einsetzen, um die Erfolgschance zu steigern. Die Kronen sind in der Spalte Menge anzugeben, und man kann maximal 10 mal soviel Kronen einsetzen, wie die Gilde Stärke besitzt. Die Formel dafür lautet:

Kronen/Stufe des Charakters

Dieser Wert wird dann zur Grundchance addiert (12% Chance werden z.B. um 50% gesteigert, ergibt also 18% Chance). 50% sind auch das Maximum, um das die Grundchance gesteigert werden kann.

Erforschen von Zaubern in Zauberkundigen- und Alchemistengilden

In einer Gilde können zauberkundige Charaktere (keine Priester) nach Zaubersprüchen forschen (S11). Gilden helfen dabei, die Chance zu erhöhen. Zauberkundigengilden addieren 2 mal ihre Stufe zur Chance und Alchemistengilden 1 mal die Stufe. In Zauberkundigengilden kann man auch zusätzliche Kronen (zusätzlich zu den Basiskosten) zum Erhöhen der Basischance einsetzen, die in der Spalte Menge anzugeben sind:

Einmal Erforschungskosten +10%
Zweimal Erforschungskosten +20%
Dreimal Erforschungskosten +30%
Viermal Erforschungskosten +40%
Höhere Summen bringen gar nichts.

Andere Sprüche als die Standardzaubersprüche #1 bis #300 und #401 bis #499 kann man nur in Zauberkundigengilden erforschen, wenn sie einen Wert in 'Alter Magie/*Ancient Arcana*' aufweisen können. Diesen 'Alten Magie'-Wert erhält die Gilde, wenn sie in ihrem Besitz spezielle Artefakte (meistens Bücher oder Schriftrollen) hat.

Herstellungskosten von Gegenständen in Gilden

Die hergestellten (G4) Elixiere und Tränke haben, wenn man sie mit dem Befehl U3 verwendet, immer nur eine Wirkung bis zur nächsten Produktion.

Kaufmannsgilden: Diese können ihre effektiven Stärkepunkte zur Herstellung von Handelswaren/Tradegoods verwenden. Jeder investierte Stärkepunkt bringt 10 Handelswaren.

Waldläuferorden: Können Heiltränke I & II herstellen. Pro effektiven Stärkepunkt 1 Trank.

Alchemistenschulen: Können eine Menge verschiedene Tränke und Elixiere herstellen, für jeden effektiven Stärkepunkt 1 Trank. Tränke können verschiedene Aspekte der Charaktere beeinflussen, wobei immer nur 2 Tränke in Summe wirken werden (ausgenommen Heiltränke). Im Spiel wird man noch andere Tränke und Elixiere finden, die sehr wohl einen weiteren Effekt haben werden (sozusagen Mix-Getränke mit Breitband-Wirkung).

Assassinengilden: Können Gifte und Gegengifte herstellen, dazu brauchen sie effektive Stärkepunkte und Zutaten.

Gegenstände, die man in Gilden herstellen kann

Mandra #400 (Gift I/*Poison I)*, hergestellt aus Alraune
Aus einer Einheit Alraune und einem Stärkepunkt werden drei Dosen Mandra gewonnen. Durch Gift I wird die natürliche Heilung verhindert, und pro Produktion erhält der Charakter 10% Wunden.

Belladon #401 (Gift II/*Poison II)*, hergestellt aus Nachtschatten
Aus einer Einheit Nachtschatten und einem Stärkepunkt wird eine Dosis Belladon gewonnen. Durch Gift II wird die natürliche Heilung verhindert, und pro Produktion erhält der Charakter 30% Wunden.

Heiltrank I #402 *(Healing Potion I)*, hergestellt aus Ingwerwurzel
Aus einer Einheit Ingwerwurzel und einem Stärkepunkt kann ein Heiltrank I gewonnen werden. Ein Heiltrank I heilt 10% Wunden.

Heiltrank II #403 *(Healing Potion II)*, aus Asarum
Aus einer Einheit Asarum und einem Stärkepunkt kann ein Heiltrank II gewonnen werden. Ein Heiltrank II heilt 20% Wunden.

Aspen #404 (Gegengift I/*Antidote I)*, hergestellt aus Silberblatt
Aus einer Einheit Silberblatt und einem Stärkepunkt werden drei Dosen Aspen gewonnen. Heilt bei Aktivierung Gift I.

Athelar #405 (Gegengift II/*Antidote II)*, aus Asarum
Aus einer Einheit Asarum und einem Stärkepunkt wird 1 Dosis Athelar gewonnen. Heilt bei Aktivierung Gift II.

Silberglanz #406 *(Silversheen Elixir)*, hergestellt aus Alraune
Aus einer Einheit Alraune und einem Stärkepunkt kann ein Elixier gewonnen werden. Steigert die Geschicklichkeit um 5.

Unsichtbarkeitstrank #407 *(Invisibility Potion)*, hergestellt aus Nachtschatten
Aus einer Einheit Nachtschatten und einem Stärkepunkt kann ein Trank gewonnen werden. Dieser Trank macht unsichtbar.

Diplomatenelixier #445 *(Diplomat's Elixir)*, hergestellt aus Alraune
Aus einer Einheit Alraune und einem Stärkepunkt kann 1 Elixier gewonnen werden. Steigert den Einfluss um 1.

Rotschleier #446 *(Redmist Potion)*, hergestellt aus Silberblatt
Aus einer Einheit Silberblatt und einem Stärkepunkt kann ein Trank gewonnen werden. Dieser Trank steigert die Kampferfahrung (PC) um 1.

Graustaubsalbe #447 *(Greydust Salve)*, hergestellt aus Zundereiche
Aus einer Einheit Zundereiche und einem Stärkepunkt kann eine Salbe gewonnen werden. Steigert den Kundschafter um +10.

Almonguava Wein #448 *(Almonguava Wine)*, hergestellt aus Silberblatt
Aus einer Einheit Silberblatt und einem Stärkepunkt kann eine Schale Wein gewonnen werden. Bringt +2 Stärke, +10% Segen, +5%-Chance Gift I und II Heilung, Einfluss -2.

Feenstaub #449 *(Fairy Dust)*, hergestellt aus Meldorian
Aus einer Einheit Meldorian und einem Stärkepunkt kann ein Fingerhut voll Feenstaub gewonnen werden. Bringt +8 Magieschutz (MAR).

Stärkeelixier #450 *(Elixir of Strength)*, hergestellt aus Alraune
Aus einer Einheit Alraune und einem Stärkepunkt kann ein Elixier gewonnen werden. Das Stärkeelixier steigert die Stärke eines Charakters um +5.

GILDEN UND NIEDERLASSUNGEN

Je höher die Summe der Gildenstufen in einer Niederlassung, desto mehr Kronen können Handwerker produzieren (bis zu einem Maximum von 8 Kronen pro Handwerker). Jede Gilde (Ausnahme: Residenz) steigert die Kronenproduktion der Handwerker um 0.01 pro Gildenstufe. Die Stufe der Kaufmannsgilden wird verdoppelt und Residenzen haben keine Auswirkung.
Gilden können den SEI einer Niederlassung steigern oder senken (Befehl G1), und zwar auf einer 1 zu 1-Basis (1 Stärkepunkt = 1 SEI). Kirchen, Diebes- und Kaufmannsgilden verdoppeln ihre Stufe bei der SEI-Steigerung und Residenzen haben keinen Effekt (In manchen Modulen kann die Stufe für manche Gildenarten auch verdreifacht oder vervierfacht werden).

In Gilden können Soldaten stationiert werden, die die Streitkraft vor Angriffen verteidigen, denn diese Soldaten werden nicht bei Spionageberichten oder Sichtungsberichten der Streitkraft gesehen. Dies kann dann zu großer Überraschung beim Angreifer führen, wenn plötzlich die Gildensoldaten nach vorne stürmen, wo vorher keine Soldaten standen.

Niederlassungen legen den Steuersatz (in Prozenten) fest, mit dem die Gilden besteuert werden. Eine Gilde verdient 1 Krone pro 1000 Bevölkerung in der Niederlassung pro Stärkepunkt der Gilde.

BESONDERHEITEN

Gasthäuser/*Inns*

Heilung
Charaktere, die sich während der Produktion in einer Gaststätte aufhalten, können ihre Heilungsrate um die Stärke der Gaststätte erhöhen.

Bardenlieder
Barden können Kronen verdienen, wenn sie ihre Lieder zum Besten geben, wodurch auch die Stärke der Gaststätte steigen kann. Die Anzahl an Kronen, die ein Barde verdient, hängt von der Gildenstärke und der Anzahl an Bevölkerung in der Streitkraft ab. Durchschnittlich werden es in einer Hauptstadt, in der wichtigsten Gaststätte am Platz, etwa 300 Kronen sein (D10). Der erste Barde, der in einem Gasthaus singt, könnte sich unter Umständen einen Zusatzbonus einhandeln.

Glücksspiel
'Eins aus Sechs' ist ein weit verbreitetes Würfelspiel, an dem jeder Charakter, der sich in einer Gaststätte aufhält, teilnehmen kann. Man setzt einfach einen Geldbetrag auf eine Zahl zwischen 1 und 6. Der Würfel entscheidet, ob man gewinnt oder verliert. Bei einem Gewinn wird der 5-fache Einsatz ausbezahlt, der Höchsteinsatz wird vom Wirt bestimmt (A1).

Jahrmarkt & Turnier/*Fair & Tourney*
Besitzer von Jahrmarkts- & Turnierplätzen können Turniere ausrufen. Nicht-militärische Turniere (#1 bis #18) basieren auf der Stufe der Fähigkeit und militärische Turniere (#19 bis #24) auf der Kampferfahrung. Der Veranstalter kann einen Preis (Kronen) aussetzen und den Zeitpunkt des Turniers festlegen.

Kirchen/*Churches*
Priester können in einer Kirche ihrer Religion beten, um außerhalb der Produktion zusätzliche Magiepunkte zu regenerieren (S29).

Residenzen/*Residences*

Residenzen haben keine besondere Funktion, außer vielleicht einem repräsentativen Bau in der eigenen Niederlassung. Und in eine Residenz kann ein Verlies und ein Palast gebaut werden, wo Gefangene besser beherbergt werden können, bzw. das Prestige und der Einfluss gesteigert werden, wenn sich der Hauptcharakter in der Residenz aufhält.
Residenzen können nicht den SEI der Niederlassung steigern (G1), man erhält kein Prestige und man kann in Residenzen keine Gildenproduktion (G3) einstellen.
Durch Zaubersprüche (z.B. #19 oder #20) kann man die Stufe der Residenz aber sehr wohl beeinflussen, von alleine wird die Stufe der Residenz aber nicht steigen. So hängt der Erfolg des Verhöre Gefangenen-Befehles (P7) auch von der Residenz-Stufe ab.
In einer Residenz können sich sowohl ein Verlies als auch ein Palast befinden.

GILDENPRODUKTION (G3)

Bis auf die Kaufmannsgilde haben alle Gilden eine Standard-Produktionseinteilung. Mit dieser Einteilung kann festgelegt werden, was eine Gilde mit ihren effektiven Stärkepunkten während der Produktion machen soll, Kronen produzieren oder Stufe steigern (um 1 pro Produktion). Wenn eine Gilde noch keinen ihrer effektiven Stärkepunkte verbraucht hat, und die Produktion auf 5 eingestellt wurde, dann besteht eine 100%-Chance, dass sich die Stufe um 1 erhöht.

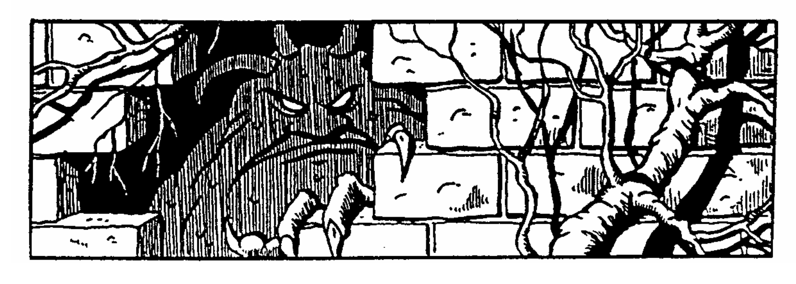
Die 5 Möglichkeiten sind:

Einteilung	Einkommen	Stärkeerhöhung
1	100%	0%
2	80%	20%
3	50%	50%
4	20%	80%
5	0%	100%

*<u>Beispiel:</u> Eine Assassinengilde hat 30 Gesamtstärke und einem Produktionsaufwand von 2. Die Gilde hat aber in diesem Monat bereits 8 Punkte für das Brauen von Giften ausgegeben. Deshalb werden während der Produktion 80% von den restlichen 22 Punkten = 17.6 Punkte für die Erzeugung von Kronen und 20% von 22 Punkten = 4.4 Punkte für die Stärkeerhöhung ausgegeben, was einer Chance von 4.4/30*100=14% entspricht, dass die Gildenstärke steigt.*

Kaufmannsgilden haben eine erweiterte Tabelle und können pro effektivem Stärkepunkt 10 Handelswaren herstellen:

Einteilung	Einkommen	Stärkeerhöhung	Handelswaren
1	100%	0%	0%
2	50%	25%	25%
3	20%	40%	40%
4	50%	50%	0%
5	50%	0%	50%
6	0%	100	0%
7	0%	0%	100%
8	0%	50%	50%





Marketplaces

Märkte können von Charakteren mit der Kaufmanns-Fähigkeit gebaut werden. Wenn ein Markt gebaut wird (L10), dann werden 2000 Kronen in den Besitz des Marktes gelegt.
Wenn in einem Markt keine Kronen mehr liegen, dann löst sich der Markt in der nächsten Produktion auf! Der Besitz des Marktes wird der Niederlassung zugeschlagen, in der sich der Markt befindet.

MARKTÜBERSICHT

Name
Nummer/*Number*
Streitkraft & Ort/*Force located in*
Besitzer/*Owner*
Maskiert oder Unmaskiert/*Masked or Unmasked*
Wappen/*Coat of Arms*
Fremdtransfer/*Externals*
Investitionsprozentsatz/*Investment %*
Arbeitskapital/*Working Capital*
Kauf-/Verkaufsfreiplätze/*Commerce Slots*
Besitz/*Possessions*
Soldaten/*Soldiers*

Name
Der Name des Marktes kann beim Bau (L10) angegeben werden.

Nummer/*Number*
Jeder Markt besitzt eine Identifikationsnummer zwischen #0 und #1401.

Streitkraft und Ort/*Force located in*
Streitkraft, in der sich der Markt befindet, und Koordinate, auf der sich die Streitkraft aufhält.

Maskiert oder Unmaskiert/*Masked or Unmasked*
Ein Markt kann maskiert sein, oder unmaskiert sein und sein Wappen zeigen (B1).

Wappen/*Coat of Arms*
Wappen der Spielposition, der der Markt angehört.

Fremdtransfer/*Externals*
Zeigt an, ob der Markt Transfers (Gegenstände und Gefangene) anderer Positionen in seinen Besitz erlaubt oder nicht (T7).

Investitionsprozentsatz/*Investment %*
Gibt an, wie viele Prozent des Arbeitskapitals der Markt bereit ist, in eine einzelne Ankaufsaktion zu investieren (M10).

Arbeitskapital/*Working Capital*
Das Arbeitskapital ist die Anzahl an Kronen, die dem Markt zum Einkauf zur Verfügung steht (M3, M4, M5, M6, M7, M8, M9, M10).

Kaufs- und VerkaufsfreiPlätze/*Commerce Slots*
Dem Markt stehen spezielle 12 Freiplätze zur Verfügung, mit denen er Waren an- oder verkaufen kann (M1, M2, M3, M4, M8). Sollten diese 12 Freiplätze nicht vollständig von Gegenständen belegt sein, dann kann jeder Spieler an den Markt Handelswaren verkaufen (solange dies der Investitionsprozentsatz zulässt und das Arbeitskapital Kronen besitzt).

Besitz/*Possessions*
Auch ein Markt kann beliebig viele Dinge im Besitz haben.

Soldaten/*Soldiers*
Natürlich benötigt ein Markt auch Soldaten, um seine Waren und Mittel zu beschützen. Jeder Markt besitzt einen Freiplatz für Soldaten. Diese Soldaten werden aus dem Besitz des Marktes ernährt.

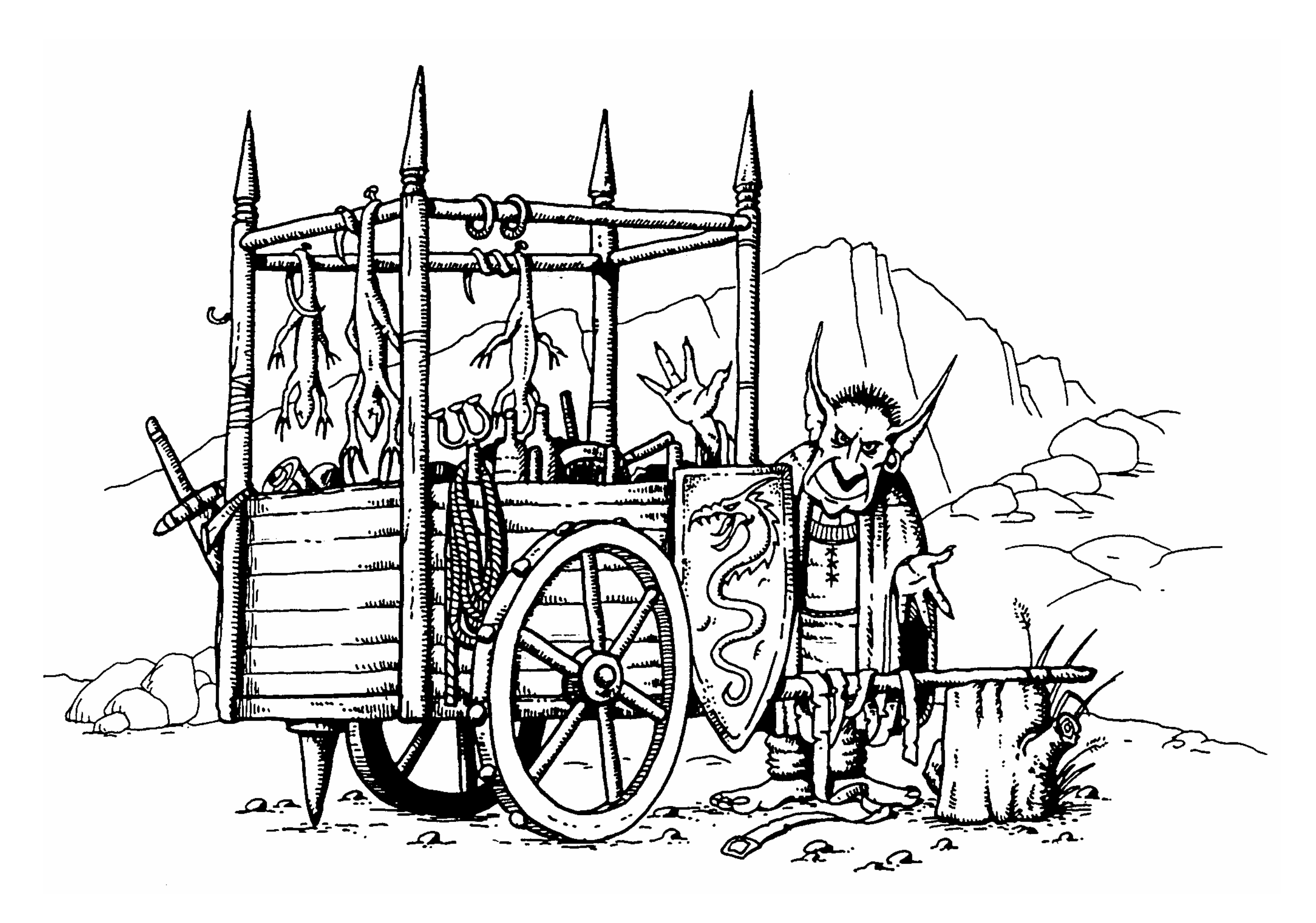
HANDELSWAREN UND MÄRKTE
Tradegoods

Handelswaren sind regional hergestellte Güter, die alle aus demselben Bereich des Landes kommen. Man kann an einen Markt die Handelswaren verkaufen, solange dieses sein Investitionsprozentsatz zulässt und der Markt entsprechend viele Kronen besitzt. Der Profit, den man mit Handelswaren beim Verkauf an einen Markt machen kann, ist 3 Kronen mal Distanz (gerechnet in wahrem Abstand, auch der Diagonale nach) plus einem zufälligem Faktor von +0.01 bis 1.00 Kronen (in Prozenten, je nach der maximalen Distanz, die es auf der Welt gibt).

> *Beispiele:*
> *Transportdistanz ist 30 Provinzen = 19% von max. Distanz = Wert von (3.00 bis 3.19) x 30*
> *Transportdistanz ist 65 Provinzen = 42% von max. Distanz = Wert von (3.00 bis 3.42) x 65*
> *Transportdistanz ist 152 Provinzen = 100% von max. Distanz = Wert von (3.00 bis 4.00) mal 152*

Je weiter man also die Handelswaren transportiert, desto größer wird auch der Bereich für den Zufallsfaktor.

Handelswaren, die an einen Markt verkauft wurden, werden sofort wieder auf einem freien Verkaufsfreiplatz zum Kauf angeboten. Der Verkauf von gleichen Handelswaren hintereinander muss nicht bedeuten, dass sie in ein und demselben Verkaufsslot kommen.



Produktion und Wirtschaft

Die Produktion läuft unabhängig von den täglichen Auswertungen ca. alle 4 Wochen (wenn möglich immer am gleichen Tag im Monat, also z.B. am 12. Mai, 12. Juni, 12. Juli, usw.). D.h. in der Regel macht ein Spieler daher zwei bis drei Spielzüge, bis wieder eine Produktion abgelaufen ist. Während der Produktion heilen Charaktere, gibt es die Magierückgewinnung, produziert und vermehrt sich eine Bevölkerung, etc.
Wenn eine Produktion angesetzt ist, dann werden zuerst alle Spielzüge des Tages abgearbeitet, ausgedruckt und verschickt, anschließend läuft dann die Produktion.

DIE REIHENFOLGE IN DER PRODUKTION

- Zauber, die nur eine Produktion lang halten (z.B. Unsichtbarkeit, Steigerungen,...) werden gelöscht
- Beschworene Charaktere verschwinden wieder
- Charaktere heilen (vergiftete Charaktere nicht)
- Eingeteilte Verwalter erhöhen den SEI um 2 mal ihre Stufe
- Auswirkung der Untoten Soldaten auf den SEI
- Auswirkung der Winternacht
- Arbeitern roden Land
- Bauern produzieren Nahrung/Weichmaterial/Nebenprodukte
- Bergleute bauen Rohstoffe ab oder produzieren Kronen
- Handwerker stellen Handelswaren oder Kronen her
- Arbeiter bauen Wagen oder vergrößern Untergrund-Städte
- Werftarbeiter bauen Schiffsteile oder machen Kronen
- Waffenschmiede stellen Waffen oder Kronen her
- Rüstungsmacher stellen Rüstungen oder Kronen her
- SEI wird um die Hälfte gekürzt
- Soldaten verbrauchen Nahrung (je nach Größe der Rasse, + 1 Nahrung, wenn beritten)
- Bevölkerung verbraucht Nahrung
- Tiere im Besitz konsumieren je 1 Nahrung
- Auswirkungen des Verhungerns
- Auswirkung von Pocken und Pest
- Überprüfung, ob Pocken und Pest sich verbreiten
- Priester regenerieren Magiepunkte
- Zauberkundige regenerieren Magiepunkte
- Check Aufstieg von Status, Vertrauten, Zeichen, etc.
- Auswirkungen von Zeichen
- Tote Charaktere werden zu Lange Tot, bzw. Verwesend
- Revolte bezüglich zuwenig Nahrung = Nahrungsrevolte
- Stehende Befehle werden abgearbeitet

Priorität von mehreren Streitkräften in derselben Provinz, bzw. von mehreren Volksgruppen in einer Streitkraft

Wenn sich mehrere Streitkräfte in einer Provinz aufhalten, dann wird jene Streitkraft zuerst abgehandelt (alle ihre Volksgruppen), die sich am längsten in der Provinz befindet, also vor den anderen angekommen ist, bevor die nächste Streitkraft an die Reihe kommt. Volksgruppen selbst werden der Reihe nach behandelt, wie sie in der Streitkraft aufgelistet erscheinen.

Anmerkung: Nummern (ID#s) von Streitkräften und Volksgruppen haben keinen Einfluss auf die Reihenfolge der Produktion. Wenn bezüglich der 'ältesten' Streitkraft in der Provinz Probleme auftreten, dann sollte man sich die Provinz mit dem Befehl V2 anschauen - hier sieht man ganz genau, wie die Reihenfolge aussieht.

SEI/SUPPORT & EFFICIENCY INDEX

(Unterhalts - und Leistungsfähigkeits-Index ULI)

Man addiert den SEI der Streitkraft und den der Volksgruppe und dividiert diesen Wert durch 2. Damit hat man den Prozentsatz, mit dem die Produktion beeinflusst wird. Ein SEI von 62 heißt also +31% Produktion in der Volksgruppe.

'Verwendete' Bevölkerung während einer Produktion

Im Laufe ihrer regulären Spielzüge verwenden Spieler die Arbeiter zum Bauen von Schiffen (E1), Befestigungen (E2), Gilden (L9), sie trainieren Kriegstiere (B20) und bauen Strassen (Mil.Befehl #24) mit ihnen. Handwerker wandeln Rohstoffe in Kronen oder Handelswaren um (T12).
Dies alles reduziert die Anzahl der Arbeiter/Handwerker, die zur Produktion arbeiten können. Nach der Produktion stehen wieder alle zur Verfügung.

WER PRODUZIERT WAS?

Arbeiter/*Laborers*

5 Arbeiter roden 1 Urbares Land
*2 Arbeiter + 1 Holz + 1 Nebenprodukt = 1 Wagen **
1 Arbeiter = 1 Größe einer Untergrundstadt

Der SEI beeinflusst diese Dinge positiv.

* Ein Wagen/*Wagon* hat ein Gewicht von 30, eine Tragkapazität vom 300 und eine Bewegungs-reichweite von 25.

Bauern/Nahrung / *Farmers/Food*

In einer Provinz können immer nur so viele Bauern arbeiten, wie es Urbares Land gibt. Bauern produzieren in dieser Reihenfolge:

Nahrung -> Weichmaterial -> Nebenprodukte

Ein Bauer, der nicht eingeteilt wurde, stellt automatisch Nahrung her. Nur Bauern über dem Urbaren Land machen gar nichts. Produziert wird nach der folgenden Formel:

Fruchtbarkeit x Jahreszeiteffekt x Bauern x SEI

Hinweis 1: Wenn zu viele Bauern in einer Volksgruppe sind, dann sollten die Spieler die Bauern, die zuviel sind, unter Nebenprodukten einteilen, wenn sie auch Weichmaterial und Nebenprodukte wollen (sonst würden alle Bauern Nahrung produzieren).

Hinweis 2: Das Urbare Land kann jeweils von allen sich in der Provinz befindlichen Volksgruppen/Bauern genutzt werden, um Nahrung, Weichmaterial und Nebenprodukte herzustellen.

Hunger

Charaktere und Kriegstiere, auf denen Charaktere reiten, brauchen keine Nahrung. Ist zuwenig Nahrung in einer Volksgruppe während der Produktion vorhanden, dann kommt es zum Verhungern (egal ob dies nun Soldaten, Bevölkerung oder Tiere sind). Die Nahrungs-Konsumenten werden zu 10% verhungern, die Moral oder der SEI wird um 1 bis 20 Punkte sinken. Eine hungernde Bevölkerung wird sich nicht vermehren.
Bei Nahrungsmangel verhungern 10% der anwesenden Soldaten, das Ergebnis wird gerundet. D.h., wenn man max. 4 Soldaten (pro Kampffreiplatz) ohne Nahrung in seine Legion stellt, verhungern die Soldaten nicht.
Kleine Einheiten Tiere können bis auf 0 Einheiten sinken. Kriegstiere und Herdentiere im Besitz eines Charakters werden maximal auf 1 sinken. Tiere brauchen immer pro Tier 1 Nahrung.

Rassen brauchen je nach Größe Nahrung:
Kleine Rassen ½ Nahrung, mittlere 1 Nahrung und große Rassen je 1½ Nahrung.

Nomadenrassenbevölkerung

Nomadenrassen (#241 bis #260) sind die einzigen Rassen, die überall, wo sie sich befinden, produzieren. Alle anderen Rassen müssen sich entweder in einer Niederlassung, in einer Untergrundstadt oder in einer Wolkenburg aufhalten. Wenn sich in einer Nomadenlagerstätte eine Volksgruppe mit Nicht-Nomaden befindet, so wird diese Volksgruppe nicht produzieren.

Handwerker/*Craftsmen*

1 Handwerker stellt 5 Kronen oder 1 Handelswaren/Tradegoods her oder wandeln je Handwerker 1 Speziellen Rohstoff in Kronen oder Handelswaren um (T12).
Die Produktion ist auch immer vom SEI beeinflusst.

Berg- und Waldarbeiter/*Miners&Gatherers*

1 Berg- und Waldarbeiter kann 1 Einheit Stein, Holz, Eisen oder Speziellen Rohstoff (keine Pflanzen) abbauen. Oder 1 Krone herstellen.
Die Produktion ist auch immer vom SEI und vom Jahreszeitenbonus beeinflusst.

Werftarbeiter/*Shipbuilders*

Während der Produktion können Werftarbeiter Schiffsteile (*Ship Units*) herstellen, die die Arbeiter im regulären Spielzug zu Schiffen verarbeiten können. Die Produktion ist auch immer vom SEI beeinflusst.

1 Schiffsteil = 5 Holz + 3 Weichmaterial + 8 Nebenprodukte + 1 Werftarbeiter

Schiffsklassen
(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

ID#	Name	MV	AF% Bonus	DF Bonus	Missile Bonus	Gewicht Land	Cargo Capacity	Men Carry	Ship Units	Klasse
388	**War Galley †**	35	100	1	75	21600	1875	3000	135	Beides
389	**Runner**	70	-25	0	-25	50	100	225	10	Küste
390	**Light Raider**	60	0	0	0	4000	500	1000	50	Beides
391	**Light Warship**	50	75	2	50	7200	1250	2000	90	Beides
392	**Heavy Warship**	40	150	5	125	14400	2500	4000	180	Beides
393	**Dreadnought**	30	250	10	250	28000	3500	8000	350	Beides
394	**Small Merchant**	40	-50	0	0	10000	16000	325	125	Beides
395	**Merchant**	40	-25	0	0	20000	30000	500	500	Beides
396	**Dragon Ship †**	20	500	0	500	32000	7000	16000	700	Meer
397	**Troop Carrier †**	25	-50	0	-50	15000	1000	12000	250	Küste
398	**Raft †**	50	0	0	0	250	250	0	10	Küste
399	**Heavy Raider †**	50	50	1	25	6000	750	1500	75	Beides

† Nicht in allen Modulen/Spielen vorhanden.
MV = Movement Points
AF% und DF = Angriffs- und Verteidigungsbonus für den einzelnen Soldaten/Charakter
Missile Bonus = Geschoßbonus für den einzelnen Soldaten/Charakter
Gewicht Land = Gewicht des Schiffes an Land
Cargo Capacity = Frachtkapazität für Besitz und Charaktere
Men Carry = Ladekapazität für Soldaten
Ship Units = Anzahl an Schiffsteilen, die man für den Bau eines Schiffes benötigt
Klasse = Küste: Schiff kann sich nur entlang der Küste oder entlang der Flüsse bewegen
Meer: Schiff kann sich nur über Meer-Provinzen und entlang der Küste bewegen
Beides: Schiff kann sich entlang der Küste, der Flüsse und über Meer-Provinzen bewegen

Hinweis: Alle Schiffsklassen können Küstenfelder befahren.

Waffenschmiede/*Weaponmakers*

(Waffen-Produktionskosten)

Alle Waffen haben immer die gleiche Größe, die Komplexität der unterschiedlichen Rassengrößen wird nur bei den Rüstungen verwendet. Für alle Waffen gibt es aber eine Restriktionen von einer Mindeststärke (STR) und Mindestgeschicklichkeit (DEX), um die Waffen führen zu können.
Eine Volksgruppe kann immer nur zwei unterschiedliche Waffen pro Produktion herstellen. Wenn man mehr als zwei verschiedene Waffen herstellen will, dann muss man mehrere Volksgruppen mit Waffenschmieden beschäftigen. Für die Reihenfolge der Produktion gilt einfach, dass die zuerst aufgelistete Waffe zuerst produziert wird (wichtig beim Materialverbrauch, sollte ein Rohstoff ausgehen).

Anmerkung: Waffenschmiede, die zur Kronenproduktion eingeteilt sind, haben gegenüber anderen, waffenproduzierenden Waffenschmieden Priorität. Also Vorsicht bei der Einteilung der Waffenschmiede. Der SEI beeinflusst die Produktion der Waffenschmiede positiv. Die Produktionskosten der einzelnen Waffen können von Modul zu Modul unterschiedlich sein, die Tabelle zeigt die generelle Richtlinie:

Die Produktion ist auch immer vom SEI beeinflusst.



Herstellen von Waffen
(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

ID#	Weapon	Lumber	Iron	By Products	Other	Menge
1	Broadsword	-	1	-	-	3
2	Claymore	-	1	-	-	2
3	Battle Axe	0.5	0.5	-	-	3
4	Great Axe	0.5	0.5	-	-	2
5	Halberd	0.5	0.5	-	-	2.5
6	Pike	0.5	0.5	-	-	2.5
7	Spear	0.5	0.5	-	-	4
8	Javelin	0.5	0.5	-	-	4
9	Mace	0.5	0.5	-	-	4
10	Cavalry Sabre	-	1	-	-	2.5
11	Ballista	10	1	1	1.0 Stein (#414)	1
12	Lance	0.5	0.5	-	-	2.5
13	Bow	0.5	-	1.5	-	2
14	Longbow	0.5	-	1	0.5 Eibe (#421)	2
15	Horsebow	0.5	-	1.5	-	2
16	Crossbow	0.5	0.5	0.5	-	1
17	S. Bow/S. Sword	0.5	1.5	0.5	-	1
18	Elven Bow†	0.5	-	1	0.5 Meldorian (#429)	2
19	Dwarven Axe†	0.5	0.5	-	0.5 Mithril (#422)	2
20	Troll Hammer†	0.5	0.5	-	0.5 Mithril (#422)	2
21	Mithril Sword†	-	0.5	-	0.5 Mithril (#422)	2
22	Mithril Axe†	0.5	0.5	-	0.5 Mithril (#422)	2
23	Dart/Short Sword	0.5	0.5	0.5	-	3

Menge = Anzahl, die ein Waffenschmied herstellt.
† keine gewöhnliche Waffe. Die Volksgruppe benötigt das Produktionsgeheimnis desselben Namens, um diese Waffen herstellen zu können.

<u>Beispiel Langbogen:</u> 1 Waffenschmied stellt mit 0.5 Einheiten Holz + 1 Einheit Nebenprodukt + 0.5 Einheiten Eibe 2 Stück Langbogen her.

Rüstungsmacher/*Armor Makers*

Rüstungsmacher können Schilde und Rüstungen herstellen. Anders als bei den Waffen, gibt es die Rüstungen/Schilde in unterschiedlichen Größen. Die Kosten der Herstellung variieren je nach Größe, und auch die Anzahl der hergestellten Rüstung ist von der Größe abhängig. D.h., der entscheidende Faktor für die Produktion ist die Größe der Rüstung. Die Produktion ist auch immer vom SEI beeinflusst.

Herstellen von Rüstungen und Schilde
(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

ID#	Armor	Small	Medium	Large
131 to 133	Schilde Soft Leather (+2 DF)	5	4	3
134 to 136	Soft Leather (+3 DF)	7	6	5
137 to 139	Studded Leather (+4 DF)	6	5	4
140 to 142	Scale (+6 DF)	4	3	2
143 to 145	Chainmail (+8 DF)	3	2	1.5
146 to 148	Laminated (+ 10 DF)	2	1.5	1
149 to 151	Plate (+ 12 DF)	1.5	1	0.6
152 to 154	Elf Light Chain (+ 12 DF)	2	1.5	1
155 to 157	Dwarven Plate (+ 14 DF)	1.5	1	0.5

Alle Schilde benötigen 1 Iron, 0.5 Soft Material und 0.5 By-Products zu Herstellung.
Alle Rüstungen benötigen 1 Iron, 2 Soft Material und 2 By-Products zu Herstellung.
Die Anzahl, wie viel pro Rüstungsmacher hergestellt wird, steht in der Tabelle unter Small, Medium und Large.
Die speziellen Rüstungen Elf Light Chain und Dwarven Plate benötigen zusätzlich noch 1 Mithril.

Standardrüstungen
(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

ID#	Armor	DF	CB%	SM	Weight (S)	Weight (M)	Weight (L)
131-133	Shield	2	-10	0.1	1.8	2.3	5.1
134-136	Soft Leather	3	0	-1.0	1.5	2	3
137-139	Studded Leather	4	0	0.0	2	2.8	4.6
140-142	Scale	6	-15	0.3	3	4.5	6
143-145	Chain	8	-25	0.5	5.5	7	11
146-148	Laminated	10	-5	1.0	7	10	16
149-151	Plate	12	-10	1.0	7.5	11	18
152-154	Elf Light Chain	12	-10	0.5	4.2	5.6	8.4
155-157	Dwarven Plate	14	-25	0.5	5.5	7.3	11.0
197-199	Dragon Armour	18	-35	0.5	5.5	7.3	11.0

DF = Defence Factor
CB% = Charge Bonus
SM = Sighting Modifier
Weight = Gewicht der drei Größen (Small, Medium, und Large).

Elf Light Chain: MAR und SAR von +1, +2 DF wenn Elf (Rasse #203).
Dwarven Plate: MAR und SAR von +1, +2 DF wenn Dwarf (Rasse #204).
Dragon Armour: Invulnerability von 3, MAR und SAR von +2.

Seltene Rüstungen spezieller Größe
Diese übergroßen Rüstungen kommen nicht in allen Modulen vor. Sollten diese Rüstungen existieren, dann haben sie folgende ID#s:
(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

ID#	Rüstung	Eisen	Weichmaterial	Nebenprodukte	Mithril	Anzahl
491	Plate (VL)	5	5	5	-	2
492	Plate (H)	10	10	10	-	2
493	Elf Chain (VL)	5	5	5	1	2
494	Dwarf Plate (H)	10	10	10	1	2

VL = Für eine sehr große Rasse (Very Large)
H = Für eine riesige Rasse (Huge)

Produktionsgeheimnisse
Für das Herstellen von Elfen-Langbögen, Zwergenäxten, Trollhämmern, Mithrilschwertern und Mithriläxten, bzw. Zwergenpanzer und Elfen-Kettenhemden muss die Volksgruppe mit den Waffenschmieden bzw. Rüstungsmachern das jeweilige Produktionsgeheimnis kennen. Charaktere können, wenn sie das Produktionsgeheimnis kennen, dieses an eine Volksgruppe lehren (S15).
Eine Volksgruppe, die ein Produktionsgeheimnis kennt und mit einer anderen Volksgruppe kombiniert wird (Transfer von Bevölkerung (T9), egal ob von oder zu dieser Volksgruppe), wird wahrscheinlich ihr Produktionsgeheimnis verlieren.

Ungelernte/*Unskilled*
Die Ungelernte Bevölkerung wird zum Trainieren (T1) von Soldaten (gilt nicht für Sklaven) und der Gewerbetreibenden (siehe unten) verwendet. Sie entstehen bei der natürlichen Vermehrung während der Produktion, oder wenn man Soldaten entlässt (T4) oder beim Entlassen von Arbeitern oder Bergleuten (T17).



Revolten von Rassen

Toleranz und Hass: Die einzelnen Rassen haben 1 bis 12 Rassen, denen gegenüber sie einen tiefen Groll hegen, sie hassen sie. Des Weiteren besitzt jede Rasse gute oder neutrale Beziehungen zu 1 bis 3 Rassen, welche entweder toleriert werden oder als befreundet gelten. Rassen sind ihrer eigenen Rasse gegenüber freundlich gesonnen, es sei denn, es wird extra darauf hingewiesen, dass sie ihre eigene Rasse hassen. Alle anderen Rassen werden als nicht-toleriert eingestuft.

Aufstände

Ein Aufstand kann in einzelnen Volksgruppen entstehen. Jede einzelne Volksgruppe wird mit allen anderen in dieser Streitkraft bestehenden Volksgruppen verglichen, um zu sehen, ob andere Volksgruppen anwesend sind, die sich hassen. Beide Volksgruppen müssen natürlich Bevölkerung beinhalten, damit es zu einem Aufstand kommen kann (oder auch nicht).

Wenn eine Volksgruppe eine andere hasst, wird es einen Aufstand geben:
Dies verursacht einen Verlust von 1 bis 25 Punkten des SEI der Streitkraft. Die Volksgruppen kämpfen in zufälliger Reihenfolge untereinander und fügen einander Schaden zu. Verluste werden nach folgender Formel berechnet:

> *(Rassen-CF) x (Anzahl der Bevölkerung) / (DF der Rasse der Zielbevölkerung) / (CF der Rasse der Zielbevölkerung)*

Die Verluste bei solchen Aufständen werden zuerst von der Ungelernten Bevölkerung genommen und arbeiten sich bis zu den Bauern hoch:

> *Ungelernte -> Arbeiter -> Handwerker -> Werftarbeiter -> Waffenschmiede -> Rüstungsmacher -> Bergarbeiter -> Bauern*

Jede Volksgruppe verliert den prozentuellen Verlust +10 an SEI.

Revolten

Jede Volksgruppe, die nach einem Aufstand noch Bevölkerung übrig hat, rebelliert möglicherweise gegen der Besitzer der Streitkraft.
Wenn eine Volksgruppe ihren Verwalter hasst, verliert die Streitkraft 1 bis 15 Punkte ihres SEI wegen Streiks, Arbeitsverlangsamung und ähnlichem. Kann eine Volksgruppe ihren Verwalter nur nicht ausstehen, kommt es nur zu einem Verlust von 1 bis 5 SEI-Punkten. Wird der Verwalter akzeptiert, geschieht gar nichts. Auch der Kommandant der Streitkraft hat Auswirkung auf die Möglichkeit einer Rebellion. Wird er gehasst, ergibt sich eine Steigerung der Revoltenwahrscheinlichkeit von 3%, ist er nur nicht akzeptiert, ergibt sich eine Steigerung um 1%. Beide, sowohl der Kommandant als auch der Verwalter, müssen anwesend (nicht gefangen) und lebendig sein, um irgendeine Auswirkung zu haben.

Als nächstes ist noch die Einstellung der Volksgruppe ihrem Besitzer gegenüber zu ermitteln. Hasst sie ihn oder toleriert sie den Besitzer nicht, dann besteht die Möglichkeit einer Revolte.
Hier besteht kein Unterschied, ob der Besitzer anwesend ist oder ob er lebendig ist oder nicht. Der Grundwert, ob es zu einer Revolte kommt, beträgt 1% bis 5%, plus Modifikatoren durch den Kommandanten. Der Endwert beträgt dreimal den ermittelten Wert, wenn der Besitzer verhasst ist, oder nur den einfachen Wert, wenn er nicht toleriert wird. Maximale Chance ist 15%.
Dieser Endwert (1% bis 8% bei Intoleranz, 3% bis 15% bei Hass) gibt den Prozentsatz der Gesamtbevölkerung der Volksgruppe an, der an Soldaten nötig ist, um jegliche Revolte zu unterdrücken.

Ist die Garnison stark genug, wird es zu keinen Aufständen oder Revolten kommen. Berechnet werden die einzelnen Volksgruppen immer einzeln, d.h. dass für die Berechnung der Anzahl an Soldaten, um eine Revolte zu verhindern, nicht die einzelnen Volksgruppen zusammengezählt werden, sondern die größte gefährdete Volksgruppe maßgeblich ist. Ist die Garnison nicht groß genug, kommt es bei verhasstem Besitzer mit einer Chance von rund 80% zu einem Aufstand, bei einer Intoleranz nur mit halber obiger Wahrscheinlichkeit.

War die Gefahr einer Revolte gegeben, aber es kam zu keiner, erhält der Besitzer eine Nachricht über den geschätzten Aufwand an Soldaten, der benötigt wird, um einen Aufstand zu unterbinden.
Kam es zu einer Revolte, werden die anderen Volksgruppen nicht sofort wieder rebellieren, da sie mit den neuen Rebellen sympathisieren.

Kommt es zu einer Revolte, kämpfen die rebellierende Bevölkerung und die Garnison gegeneinander. Die Garnison wird versuchen, die Revolte mit möglichst wenigen Verlusten niederzuschlagen (AF der Soldaten mal 0.2), es sei denn, sie hassen diese Volksgruppe, in dem Fall werden sie die Bevölkerung abschlachten (voller AF).

Wird die Garnison niedergemacht, war die Revolte erfolgreich, wenn in der Volksgruppe noch Leute übrig sind. Die Konsequenzen aus einer gelungenen Revolte sind abhängig vom Streitkrafttypus. Bei Städten, Untergrund-Städten und Wolkenburgen wird ein neuer NSC generiert, da die siegreiche Bevölkerung einen neuen Führer wählt. Dieser NSC wird der neue Besitzer der Streitkraft und erhält eine Garnison von bis zu 10% der überlebenden Bevölkerung. Eine neue Zutrittsbedingung wird auf eine Zutrittsverweigerung der Rasse des alten Besitzers geändert, und der alte Besitzer wird zum Todfeind erklärt. Bei Legionen, Nomadenlagerstätten und Flotten flieht die gesamte Volksgruppe in die Wildnis und verschwindet auf Nimmerwiedersehen aus dem Spiel.

Verluste bei der Garnison beruhen auf dem Rassen-Kampfwert mal Bevölkerungsanzahl als gesamter zugefügter Schaden. Soldaten werden wie bei regulären Kämpfen gewertet. UNV und SCH werden allerdings nicht verwendet, Befestigungsboni werden ignoriert und die Führungskraft wird nicht eingerechnet. Bei der Bekämpfung einer Revolte werden kein Fernkampf, keine Magie- und Spezialattacke und kein Sturmangriff verwendet.

Die Volksgruppe greift einen zufällig gewählten Kampffreiplatz an, dann folgen die restlichen Freiplätze, einer nach dem anderen, bis entweder alle Freiplätze ihren Angriff vorgetragen haben oder die Garnison aufgerieben wurde. Die Soldaten der Garnison greifen Kampffreiplatz für Kampffreiplatz an, da jeder Freiplatz verschiedene Soldaten und Mengen beinhalten kann, die Verluste der Volksgruppe aber nach demselben Schema aufgeteilt wird, also zuerst Ungelernte, dann Arbeiter usw. (siehe unter Aufstände). Alle Angriffe finden gleichzeitig statt.

Alle Revolten kosten die Streitkraft 1 bis 25 SEI, und die revoltierende Volksgruppe verliert SEI gleich den Verlusten durch die Soldaten in Prozent +10.

Verhasste Nebencharakterrasse

Rassenhass zwischen Charakteren, genauer zwischen Haupt- und allen Nebencharakteren, kann sich innerhalb einer Position ziemlich schlimm auswirken. Hier ein kleiner Leitfaden, wie man das Schlimmste, nämlich das selbständige Abhauen von Charakteren aus der Position auf Grund des Rassenhasses, zumindest kontrollieren kann:

1) Es gibt zwei Arten von Rassenhass:

a) Der direkte Hass einer Rasse. Im LPE stellt sich das z.B. als 201 Human dar.
b) Der Hass einer ganzen Rassenkulturgruppe. Im LPE z.B. als -201 NOT ANY Human.

Auf Senkung der Loyalität hat nur der Punkt a) seine Auswirkungen.

2) Wann sinkt die Loyalität?

Nur in einer Produktion, bzw. in jeder Produktion.
Und sie sinkt nur dann, wenn entweder die Rasse des Hauptcharakters die Rasse des Nebencharakters direkt hasst oder/und umgekehrt (Rasse des Nebencharakters die Rasse des Hauptcharakters).
Der Hass auf eine Rassenkulturgruppe wirkt sich hier nicht aus.

3) Wann verabschiedet sich ein Charakter?

Wieder nur in einer Produktion und zwar dann, wenn die Rasse des Nebencharakters die Rasse des Hauptcharakters hasst und seine Loyalität bereits gering genug ist.
Im umgekehrten Fall, wenn nur die Rasse des Hauptcharakters die Rasse des Nebencharakters direkt hasst, dann sinkt zwar die Loyalität, aber der Nebencharakter würde nicht die Position verlassen.
Rassenkulturgruppenhass hat hier auch keine Auswirkung.

Beispiele:

- *Rasse HC hasst Rasse NC, Rasse NC hasst Rassenkulturgruppe HC: NC verliert zwar Loyalität, würde aber die Position nicht verlassen.*
- *Rasse HC hasst Rasse NC nicht, aber Rasse NC hasst die Rasse des HC direkt: NC wird Loyalität verlieren und schließlich die Position verlassen.*
- *Sowohl Rasse HC als auch Rasse NC hassen sich gegenseitig nur als Rassenkulturgruppe: keine Loyalitätsauswirkung und der NC wird auch in der Position bleiben.*

Hinweis:
Man kann natürlich versuchen, die Loyalität des Nebencharakters hoch genug zu halten (Ehren, Zauber), damit er nicht abhaut. Das kann aber sehr mühsam sein.

Noch ein Hinweis zu religiösen Gesinnungsunterschieden:
Unterschiedliche Gesinnungen zwischen Haupt- und Nebencharakteren senkt zwar die Loyalität (bis hinein ins Minus), doch auf Grund unterschiedlicher Gesinnung wird ein Charakter die Position nicht verlassen. Die geringe oder negative Loyalität kann aber z.B. von anderen Spielern genutzt werden, die den Charakter ganz leicht weg diplomatisieren können...

Bewegung

Charaktere können mit diversen Zaubersprüchen von Streitkraft zu Streitkraft teleportieren. Aber die einzige Art und Weise, wie man sich ohne Magie über das Land bewegen kann, ist die Bewegung per Streitkraft, wobei Bewegungspunkte verbraucht werden. Die ganze Karte ist in rechteckige Provinzen (130x80) aufgeteilt.
Jede Streitkraft kann sich nur einmal mit einem Bewegungsbefehl pro Runde bewegen.

Eine Streitkraft kann sich auf vier Arten bewegen:

Normal (1)	**Schleichend (2)**
Gewaltmarsch (3)	**Fliegend (4)**

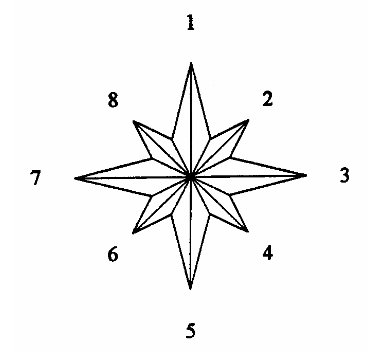
Bewegungspunkte/*Movement Points*

Die Anzahl an Bewegungspunkten, die einer Streitkraft zur Verfügung stehen, basieren auf dem langsamsten Charakter, Bevölkerungseinheit, Soldat, Tier oder Wagen. Solange einer Streitkraft noch Bewegungspunkte zur Verfügung stehen, kann man diese Bewegungspunkte magisch steigern (Zauber #217). Wenn eine Streitkraft 0 Bewegungspunkte hat (überladen), dann kann auch Magie sie nicht mehr in Bewegung setzen.

Bewegungsrichtungen

Es gibt acht Richtungen, in die man sich bewegen kann. Jede Richtung hat eine Zahl zugeordnet, 1 ist Richtung Norden, 2 ist Richtung Nordosten,... immer im Uhrzeigersinn weiter bis zu 8 Richtung Nordwesten.

Dies ist die verwendete Windrose:



Die Bewegung auf derselben Provinz, z.B. um sich mit einer Abenteurergruppe aus einer Niederlassung hinaus in dieselbe Provinz zu bewegen, verwendet man die Richtung 0. Eine andere Anwendung wäre, um einen Begegnungsbefehl in derselben Provinz zu aktivieren.
Die Bewegungsrichtung 0 kann nur als erste Bewegungsrichtung einer Bewegung angegeben werden und zwar genau einmal.

Bewegungskosten

Die Bewegung von Provinz zu Provinz kostet Bewegungspunkte, abhängig von der Richtung und vom Gelände der zu betretenden Provinz. Wenn noch ein paar (0.1) Bewegungspunkte übrig sind, dann kann man noch die nächste Provinz betreten. Die diagonale Bewegung (Nordost, Südost, Südwest und Nordwest) kostet mehr Bewegungspunkte als die vertikal/ horizontale Bewegung (Nord, Ost, Süd und West).

Fliegen

Die fliegende Bewegung ignoriert die Geländeart und deren Bewegungskosten. Die vertikal/horizontale Bewegung verbraucht immer 2.5 und die diagonale 3.5 Bewegungspunkte.

Grundbewegungskosten

Geländeart	*Terrain*	Horizontal/Vertikal	Diagonal
Grasland	*Grassland*	5.0	7.0
Wald	*Forest*	6.5	9.1
Tiefer Wald	*Heavy Forest*	9.0	12.6
Hügelwald	*Forest Hills*	10.0	14.0
Gebirgswald	*Forest Mountains*	16.0	22.4
Hügelland	*Barren Hills*	6.0	8.4
Gebirge	*Barren Mountains*	14.0	19.6
Moor	*Moors*	6.5	9.1
Sumpf	*Swamp*	9.0	12.6
Karst	*Barren*	5.0	7.0
Steppe	*Arid*	5.0	7.0
Wüste	*Desert*	6.5	9.1
Meer	*Sea*	3.0	4.2
Fluss in Provinz	*river in province*	+2.0	+2.8
Küsten-Provinz	*coastal province*	+1.0	+1.4

Anmerkung: Wenn man über eine Provinz fliegt, dann belaufen sich die Fix-Kosten horizontal/vertikal auf 2.5 und diagonal auf 3.5.

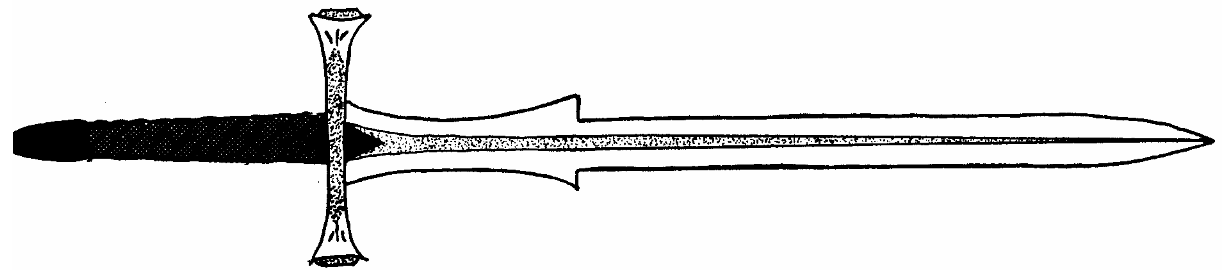
1) Fluss Bewegung
Die Extra-Fluss-Bewegungspunkte (+2.0 / +2.8) werden nur für das "Folgen" des Flusses angerechnet. Das reine Betreten einer Flussprovinz und verlassen einer Flussprovinz kostet keine zusätzlichen Bewegungspunkte. Sobald man aber von einer Flussprovinz in die nächste geht, kostet es die zusätzlichen Punkte. Und auch ein reines Überqueren des Flusses kostet keine Extrapunkte.

2) Küsten Bewegung
Die Extra-Küsten-Bewegungspunkte (+1,0 / +1.4) werden nur für das "Folgen" der Küste angerechnet. Das reine Betreten einer Küstenprovinz und verlassen einer Küstenprovinz kostet keine zusätzlichen Bewegungspunkte. Sobald man aber von einer Küstenprovinz in die nächste geht, kostet es die zusätzlichen Punkte.
Im LPE sieht man den Küstenverlauf auch auf der Karte aber auch in den "*province details*" unter "*Coasts: Movement allowed*" und mit "*BOTH*" in der entsprechenden Bewegungsrichtung. Das gibt die eigentliche "Küstenlinie" vor bzw. zeichnet sie nach.

Der LPE zeigt in beiden obigen Fällen also nicht immer die tatsächlichen Bewegungspunktekosten an, wenn man über Küsten oder Flüsse läuft. Man kann sich weiter bewegen, als der LPE vorgibt.

Magie und Provinzen
Mit den Zaubersprüchen #226 und #227 kann man die Bewegungskosten einer Provinz verändern.

Strassen/*Roads*
Straßen reduzieren die Bewegungskosten um 50%, wenn man entlang der Straße marschiert (also, man bewegt sich von der Provinz mit der Straße in die angrenzende Provinz, in die diese Straße führt).
In manchen Modulen gibt es 'Pfade' und 'Schnellstraßen'. Beide funktionieren wie die Straße, 'Pfade' senken die Bewegungskosten um 25%, 'Schnellstraßen' um 75%.



Bewegungsarten
Die Art der Bewegung beeinflusst die Bewegungspunkte, die einer Streitkraft zur Verfügung stehen, sowie die Moral und den Sichtungswert der Streitkraft.

Bewegungsart	Auswirkung
#1 Normal	Keine spezielle Auswirkung
#2 Schleichen	Bewegungspunkte werden um 50% reduziert; der Sichtungswert fällt um -150
#3 Gewaltmarsch	Bewegungspunkte werden um 30% erhöht; erhöhte Chance des Gesehenwerdens; -30% Gesamtmodifikator und -10 Moral, wenn die Streitkraft per Militärbefehl oder per Begegnungsbefehl kämpft *
#4 Fliegen	Sichtungswert +100; +30% erhöhter Sturmwert bei Angriffen während des Fluges

* Wenn sich eine Streitkraft im Gewaltmarsch bewegt, dann bekommt diese Streitkraft in einem Begegnungskampf -30% Overall Modifier <u>und</u> sie bekommt dies auch im Militärbefehl 2. Phase!
Und für Begegnungskämpfe bleibt dies bis zur eigenen nächste Runde bestehen. Man hat also in Begegnungskämpfen nach einem eigenen Gewaltmarsch den Abzug der 30% bis zur nächsten eigenen Runde.

Bewegungskosten von Schlachten
Wenn eine Streitkraft während der Bewegung in einen Begegnungskampf verwickelt wird (kein Überrennen des Gegners), dann kostet dies 15 Bewegungspunkte, die für die Zeit, die der Kampf dauert, berechnet werden. Überrennen von Streitkräften hat keinen Einfluss auf die Bewegungspunkte. Sollte man einen Kampf unterwegs verlieren, dann wird die Bewegung gestoppt!

Überladung und Bewegung
Fliegende Streitkräfte (ausgenommen Wolkenburgen) können nicht überladen werden, sie können sich dann nicht fliegend fortbewegen, nur übers Land.
Wenn eine Streitkraft zu Fuß unterwegs und überladen ist, dann gelten folgende Modifikatoren:

Überladung	Bewegungspunktereduktion
1% bis 50%	-20%
51% bis 75%	-40%
76% bis 90%	-60%
91% bis 99%	-80%
100+%	keine Bewegung mehr

Bewegung von überladenen Streitkräften nach Begegnungskämpfen:
Nun wird die Tragfähigkeit von Streitkräften nach jedem Begegnungskampf gecheckt, ob die Force nun nicht überladen ist. Und zwar findet das proportional zu den bereits verbrauchten Bewegungspunkten und der nunmehrigen Überladung (25%, 50%, 75% und 100%) statt. Bei 100% Überladung dann keine Bewegung mehr.

Es kann nun auch passieren, dass eine Streitkraft ihre Bewegung fliegend beginnt, eine andere Force durch Begegnungsbefehl beraubt und durch den Raub dann überladen die Bewegung zu Fuß weiterführt.

Eine Streitkraft kann auch deswegen nach einem Begegnungskampf überladen sein, weil die Verluste z.B. an Soldaten zu hoch waren und nun geringere Kapazitäten da sind.

Sollte eine Streitkraft, die zu Land unterwegs ist, durch den Begegnungskampfraub z.B. Flugtiere erobern, dann wird die Bewegung trotzdem zu Fuß fortgesetzt.

Bewegung zur See
Bewegungen in Meer-Provinzen können nur von Flotten durchgeführt werden (oder man fliegt 'über' die Meer-Provinzen hinweg). Fliegende Streitkräfte, die ihre Bewegung über einer Meer-Provinz beenden, versinken nicht. Zwischen ihren Zügen gelten diese fliegenden Streitkräfte aber als 'gelandet', sprich sie können normal angegriffen werden.

Wolkenburgen/*Cloud Castles*
Wolkenburgen bewegen sich immer fliegend vorwärts, sie haben 25 Bewegungspunkte, die niemals beeinflusst werden können. Eine Wolkenburg kann auch nicht überladen werden.

Sichtung/*Sighting*

Ob eine Streitkraft gesehen wird, hängt vom Suchewert der einen Streitkraft und dem Versteckwert der anderen Streitkraft ab. Es gibt immer eine Chance von 5%, dass eine Streitkraft während der Bewegung nicht gesehen wird.

Streitkräfte, die nur einen unsichtbaren Charakter enthalten, werden nicht gesehen – solange der Charakter persönlich nicht überladen ist. Sobald er aber Tiere, Wagen, Schiffe oder Sklaven bei sich hat (alles Items, die auch Tragkapazität bringen), zählen diese Items nicht zur Erhöhung der persönlichen Tragkapazität für das unsichtbar bleiben hinzu! Sie zählen als "Gewicht" und erhöhen damit die Chance, dass ein unsichtbarer Charakter gesehen wird.

Eine Sichtung einer Streitkraft passiert nun bevor es zu einem Begegnungskampf in der Provinz kommen kann. Somit haben nun alle in der Provinz stehenden Streitkräfte dieselbe Chance, eine andere ankommende Streitkraft zu sehen (abhängig von ihren Werten natürlich), bevor eventuelle Begegnungskämpfe die Sichtungschance verringern hätten können.

Folgende Faktoren fließen in die Sichtung ein:

- Gelände (siehe Tabelle)
- Gegenstände und die Größe der Streitkraft wird addiert (die Summe des Gewichtes und die Sichtungswerte z.B. der Soldaten, etc.)
- Oberkommandierender Charakter (Führungskraft + Kundschafter + Waldläufer) x 10 wird abgezogen
- Bewegungsart der Streitkraft (-150 Schleichend, +100 Gewaltmarsch/fliegend)
- Anzahl an Soldaten, die suchen (maximal 200 Soldaten)

Auswirkung des Geländes auf die Sichtung

Gelände	***Terrain***	**Sichtungswertmodifikator**
Grasland	*Grassland*	0
Wald	*Forest*	-150
Tiefer Wald	*Heavy Forest*	-250
Hügelwald	*Forest Hills*	-200
Gebirgswald	*Forest Mountains*	-250
Hügelland	*Barren Hills*	-100
Gebirge	*Barren Mountains*	-100
Moor	*Moors*	-150
Sumpf	*Swamp*	-100
Karst	*Barren*	0
Steppe	*Arid*	0
Wüste	*Desert*	0
Meer	*Sea*	0
Fluss	*river in province*	-50



Kampf

Übersicht der verschiedenen Kämpfarten

Es gibt fünf verschiedene Kampf-Arten im Legends-Game-System:

- Duelle
- Schlachten
- Scharmützel oder das Überrennen des Gegners
- Charakteraktions-Duelle
- Wettkämpfe

Diese unterschiedlichen Kämpfe resultieren aus:

- Eigenen Begegnungsbefehlen
- Fremden Begegnungsbefehlen
- Militärbefehlen
- Charakteraktionen
- Herausforderungen

Die Methode und die Berechnung des Kampfes kann sehr detailliert sein oder nur ein kurzer Schlagabtausch.

Der Kampf kann folgendes beinhalten:

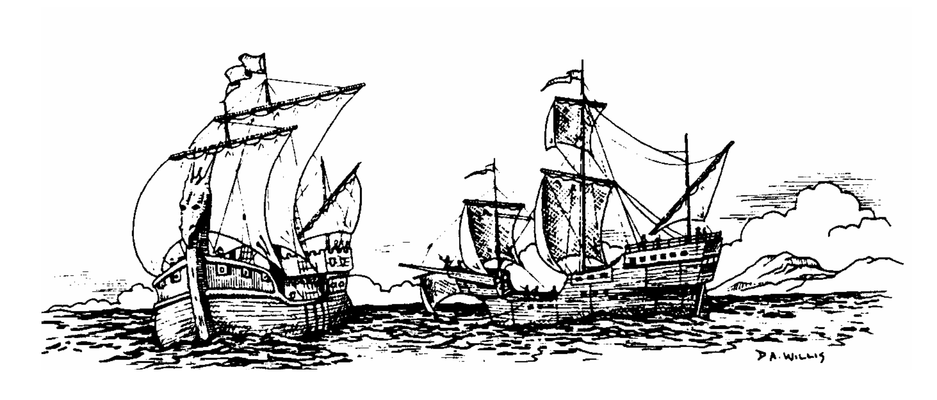
- Den Ausdruck der beteiligten Streitkraft
- Befehle der Taktischen Reserve
- Kommando-Struktur/Auswirkungen
- Abfolge des Kampfes
- Berechnete Werte:

Combat Factor	CF	(Kampfwert)
Defense Factor	DF	(Verteidigungswert)
Attack Factor	AF	(Angriffswert)
Charge Bonus	CB	(Sturmbonus)
Missile Factor	MF	(Geschoßwert)
Special Attack	SA	(Spezialattacke)
Morale		(Moral)

Die Basis-Rassenwerte, die zur Berechnung herangezogen werden, findet man immer im Modul bzw. im LPE.

Weitere Aspekte, die die Berechnung beeinflussen, sind:

- Waffen
- Rüstungen und Schilde
- Truppentraining und Status
- Schiffstypen



KAMPFARTEN

Duelle/*Duels*
Duelle finden zwischen zwei Streitkräften statt, in denen sich nur Charaktere befinden, und resultieren aus einem Militär- oder einem Begegnungsbefehl. Als Zaubersprüche kommen nur Duellsprüche zur Anwendung. Schlachtzauber haben keine Auswirkung (sie werden nicht gesprochen), auch dann nicht, wenn ein Charakter mit einem Artefakt ausgerüstet ist, das automatisch einen Schlachtzauber spricht.

Duelle dauern bis zu 15 Kampfrunden. Jedes Duell, das während der Bewegung ausgefochten wird, egal ob auf Grund eines eigenen oder fremden Begegnungsbefehles, kostet 15 Bewegungspunkte.

Schlachten/*Battles*
Schlachten werden immer dann ausgefochten, wenn eine Seite Soldaten in ihren Reihen hat. Die Zaubersprüche, die gesprochen werden, sind Schlachtzauber (keine Duellzauber).
Im Falle, dass eine Abenteurergruppe gegen eine Streitkraft mit Soldaten kämpft (dies ist ebenfalls eine Schlacht), verwenden die Charaktere der Abenteurergruppe Schlachtzauber und die Charaktere in der Streitkraft mit Soldaten Duellzauber.
Schlachten dauern bis zu 15 Kampfrunden. Jede Schlacht, die während der Bewegung ausgefochten wird, egal ob auf Grund eines eigenen oder fremden Begegnungsbefehles, kostet 15 Bewegungspunkte.

Scharmützel oder das Überrennen des Gegners
Ein Scharmützel ist ein Ereignis/Event, das dann entsteht, wenn eine beteiligte Seite, einfach ausgedrückt, zuwenig Soldaten in ihren Reihen hatte, als dass noch ein Überlebender einen Kampfbericht abliefern hätte können. Die verlierende Streitkraft wird vernichtet, ganz ohne detaillierten Kampfbericht, nur ein Ereignis/*Event* wird erschaffen, damit man weiß, dass etwas passiert ist. In diesem 'Kampf' wird kein Zauber gesprochen, und es werden keine Magie- bzw. Bewegungspunkte abgezogen.
Wie und wann ein Scharmützel stattfindet, ist im Detail nicht bekannt. Grund ist einfach der: Alles soll man sich als Spieler nicht ausrechnen können. Ein wenig Gefühl bringt hier sicherlich etwas. Einzelne Soldaten als Aufklärungseinheiten sind aber oftmals zu wenig.
Eingeteilte Charaktere können nicht überrannt werden. Wenn also in einer Streitkraft mindestens ein Charakter auf einem Kampffreiplatz eingeteilt ist (und der Charakter auch anwesend ist), dann wird es immer einen Kampfbericht geben. Um also z.B. einen Aufklärungskampf gegen eine Großstadt zu führen, opfern manche Spieler einen armen Charakter, der mutig und selbstlos Richtung Stadtmauer stürmt.

Charakteraktions-Duelle
Ein Kampf kann auch dann stattfinden, wenn ein Charakter gewisse Aktionen gegen einen anderen Charakter macht. Diese Kämpfe sind nur ein kurzer Schlagabtausch, sie dauern eine Runde lang. Nur die physische Kampfstärke und -verteidigung der Charaktere ist hier wichtig. Die typischen Aktionen von Charakter zu Charakter sind:

- Assassinieren (C5)
- Fehlgeschlagene Fluchtversuche (Befehl C10)
- Fehlgeschlagene Rettungsversuche (Befehl C9)
- Todfeindschaftskämpfe
- Revolten beschworener Wesen
- Diplomatieversuche unter Beteiligung eines Berserkers (D2)

Dieser Kampf findet ohne Magie- und Spezialattacken und ohne Geschoßkampfrunde statt. Charaktere können aber durch eine Gift-Waffe vergiftet werden.
Das Ergebnis dieses Kampfes wird unter den Charakter-Ergebnissen/*Character Turn Results* oder unter Charakter-Ereignissen/*Character Events* in Kurzform aufgelistet. Sollte der Sieger nicht eindeutig feststehen, dann werden die erhaltenen Wunden als Maßstab herangezogen. Jener Charakter ist Sieger, der weniger Wunden erhalten hat.
Manchmal, je nach Aktion, kann dieser Kampf auch detaillierter beschreiben werden.

Wettkämpfe
Wettkämpfe/Clashes werden als eine Art Turnier vom Spielleiter ausgerufen und durchgeführt. Meist sind diese Turniere ein Teil des Zeitablaufes des Moduls oder eine Siegesbedingung. Jeder Clash hat seine eigenen Restriktionen, sprich, es kann nicht jeder Charakter an jedem Clash teilnehmen. Für gewöhnlich handelt es sich bei einem Clash um ein Duell oder um eine Schlacht, Abhandlung ganz gleich wie im Spiel selbst, aber es gibt durchaus auch Abwandlungen, Bedingungen, etc. Für mehr Details siehe Modul.

WANN KOMMT ES ZU EINEM KAMPF?

Ein Kampf zwischen Streitkräften kann nur durch Militärbefehle oder Begegnungsbefehle entstehen. Die Reihenfolge der möglichen Kämpfe in einer Spielrunde ist:

1. Militärbefehle Erste Phase kommen zur Austragung, und falls eine Streitkraft sich bei einem Angriff auf eine Niederlassung dazwischen wirft, wird dies hier durchgeführt.
2. Die Bewegung wird Provinz für Provinz durchgeführt.
    a. Kampf auf Grund der Begegnungsbefehle der sich bewegenden Streitkraft wird durchgeführt.
    b. Kampf auf Grund der Begegnungsbefehle der ruhenden Streitkraft wird durchgeführt.
    c. Die Auswirkungen der oben genannten Kämpfe auf die Bewegung werden gecheckt.
3. Militärbefehle Zweite Phase kommen zur Austragung, und falls eine Streitkraft sich bei einem Angriff auf eine Niederlassung dazwischen wirft, wird dies hier durchgeführt.

Kämpfe auf Grund von Begegnungsbefehlen

Begegnungsbefehle kommen nur zur Anwendung, wenn sich eine der beteiligten Streitkräfte bewegt (wenn beide Streitkräfte in derselben Provinz stehen und sich beide nicht bewegen, dann passiert auf Grund der Begegnungsbefehle gar nichts). Eine der beiden Streitkräfte muss natürlich auch einen 'zutreffenden' Begegnungsbefehl haben. Die 'Begegnung' findet noch vor der 2. Militärbefehlsphase statt.

Die Kämpfe auf Grund von Begegnungsbefehlen sind normale Kämpfe. Es ist auch möglich, dass eine einzelne Streitkraft in einer Spielrunde mehrmals in einen Kampf verwickelt wird:

1. Durch den eigenen Begegnungsbefehl während der eigenen Bewegung.
2. Durch den fremden Begegnungsbefehl während der eigenen Bewegung.
3. Durch den anschließenden Militärbefehl.

- Durch einen Begegnungsbefehl kann niemals eine Streitkraft erobert werden.
- Durch einen Begegnungsbefehl können niemals Charaktere gefangen oder Bevölkerung aus Volksgruppen geraubt werden. Gegenstände können durch den Begegnungsbefehl Beraube/*Raid* geraubt oder auch verloren werden.
- Jeder Kampf auf Grund eines Begegnungsbefehles kostet immer 15 Bewegungspunkte.
- Wenn eine Streitkraft auf Grund eines Begegnungsbefehles einen Kampf verliert, dann wird die Bewegung gestoppt und ein eventuell vorhandener Militärbefehl auf den Militärbefehl #30 'Erforsche und Berichte' geändert.

Achtung: Man verliert einen Begegnungskampf auch dann, wenn sich in der bewegenden Streitkraft nichts befindet, was kämpfen könnte, z.B. ein anwesender Charakter, der nicht in einen Kampffreiplatz eingeteilt ist.

Bewegung von überladenen Streitkräften nach Begegnungskämpfen:
Nun wird die Tragfähigkeit von Streitkräften nach jedem Begegnungskampf gecheckt, ob die Force nun nicht überladen ist. Und zwar findet das proportional zu den bereits verbrauchten Bewegungspunkten und der nunmehrigen Überladung (25%, 50%, 75% und 100%) statt. Bei 100% Überladung dann keine Bewegung mehr.

Es kann nun auch passieren, dass eine Streitkraft ihre Bewegung fliegend beginnt, eine andere Force durch Begegnungsbefehl beraubt und durch den Raub dann überladen die Bewegung zu Fuß weiterführt.

Eine Streitkraft kann auch deswegen nach einem Begegnungskampf überladen sein, weil die Verluste z.B. an Soldaten zu hoch waren und nun geringere Kapazitäten da sind.

Sollte eine Streitkraft, die zu Land unterwegs ist, durch den Begegnungskampfraub z.B. Flugtiere erobern, dann wird die Bewegung trotzdem zu Fuß fortgesetzt.

Das Abfangen einer angreifenden Streitkraft

(beim Angriff auf eine Niederlassung)
Wenn ein Besitzer einer Niederlassung, Untergrundstadt oder Wolkenburg in derselben Provinz eine Legion oder eine Nomadenlagerstätte mit Soldaten stehen hat, und diese Niederlassung wird von einem Feind angegriffen, dann wird sich die Legion/Nomadenlagerstätte dazwischen werfen, um den Angreifer abzufangen. Die abfangende Streitkraft wird der Angreifer und der Aggressor der Verteidiger sein.

Sollte der eigentliche Angreifer verlieren, dann wird sein Militärbefehl auf 'Erforsche und Berichte' #30 geändert und seine weiteren Befehle werden gestrichen. Die Reihenfolge, wie sich der Verteidiger dazwischen wirft, ist die, dass sich immer die am längsten in der Provinz befindlichen Legionen/Nomadenlagerstätten zuerst einmischen. Niederlassungen werden sich niemals in so einen Kampf einmischen.

Eine Abenteurergruppe wird sich nicht dazwischen werfen, wenn sie in einer Provinz steht, in der eine Niederlassung angegriffen wird.

Wenn eine Wolkenburg eine Niederlassung angreift und eine Legion/Nomadenlagerstätte wirft sich dazwischen, dann findet die Schlacht im freien Gelände statt, die Wolkenburg hat nicht den Vorteil der Mauern.

Sollten in einer Runde dieselben Streitkräfte mehrere Male gegeneinander gekämpft haben, so hilft vielleicht dies als Erklärung:

1. Begegnungsbefehlskämpfe erfolgen immer, nachdem die Bewegung in die Provinz erfolgt ist.
2. Der Begegnungsbefehl der sich bewegenden Streitkraft gegen alle Streitkräfte in der Provinz wird überprüft.
3. Die Begegnungsbefehle aller sich in der Provinz befindlichen Streitkräfte gegen die sich bewegende Streitkraft wird überprüft.
4. Das eventuelle Abfangen anwesender Legionen/Nomadenlagerstätten gegen einen Militärbefehl gegen eine anwesende Niederlassung, Untergrundstadt oder Wolkenburg wird überprüft.
5. Der Militärbefehl selbst kommt zur Ausführung.

Während des Kampfes durch den Begegnungsbefehl, bzw. durch das Abfangen, können dem Verlierer keine Charaktere oder Bevölkerung gefangen genommen werden. Gegenstände können aber sehr wohl vernichtet oder geraubt werden.

Nachdem eine Streitkraft einen Begegnungs- oder Abfang-Kampf verloren hat, wird ihr Militärbefehl auf 'Erforsche und Berichte' #30 geändert. Eventuelle Begegnungen (sprich weitere Kämpfe) werden dadurch nicht behindert.

Kämpfe durch Militärbefehle

Kämpfe durch Militärbefehle sind immer eine Aktion zwischen zwei speziellen und gezielt herausgesuchten Streitkräften. Ein Militärbefehl braucht immer eine ganz genau definierte Zielstreitkraft, die man angreifen will. Dies steht im Gegensatz zu den oftmals allgemein gehaltenen Begegnungsbefehlen. Nur während eines Militärbefehles kann eine Streitkraft (als Beute), nachdem man im Kampf gesiegt hat, den Besitzer wechseln.

Abenteurergruppen, Legionen, Nomadenlagerstätten, Flotten, Niederlassungen, Untergrundstädte und Wolkenburgen können pro Runde je einen Militärbefehl bekommen.

Wenn sich eine Abenteurergruppe in einer anderen Streitkraft befindet (in Niederlassung, Untergrundstadt, Ruine oder Wolkenburg), dann kann sie auf Ziele außerhalb dieser Streitkraft nur Militärbefehl #1 "Erobere Niederlassung" ausführen.

Militärbefehlsübersicht

#	Befehl	#	Befehl	#	Befehl
0	Keine Befehle	12	Überfalle Legion/Nomaden	24	Baue Straße
1	Erobere Niederlassung	13	Attackiere Gilde	25	Zerstöre Straße
2	Erobere und versklave	14	Attackiere Markt	26	Verwüste Land
3	Plündere und versklave	15	Streife	27	Zerstöre Befestigung
4	Plündere und töte	16	Streife und verteidige	28	Gildenangriff
5	Verwüste und versklave	17	Streife und erforsche	29	Gilde attackiere Markt
6	Verwüste und töte	18	Blockade	30	Erforsche und berichte
7	Marodiere	19	Breche Blockade	31	Verhafte Charakter
8	Terrorisiere	20	Fange Herde	32	Verteidigung zermürben
9	Marodiere und versklave	21	Vernichte Herde	33	Säubere Streitkraft
10	Attackiere Legion	22	Ausbildungslager	34	Kriegsrecht
11	Attackiere Abenteurergruppe	23	Suche Nahrung	35	Gilde verhaftet Charakter

Eine genaue Beschreibung der Militärbefehle findet man im Befehls-Teil des Regelwerkes.

Hinweis: Angriffe einer Abenteurergruppe von innerhalb der Zielniederlassung
Abenteurergruppen, die eine Niederlassung von innen her angreifen möchten, haben einen Gegner mit Befestigungsanlagen Bonus vor sich und zwar wird der Verteidiger 60% des Mauerbonus erhalten. Der Kampf findet für den Verteidiger im Gelände "*Fighting in City, and defending behind fortifications*" statt.

Gilden im Kampf
Diese Art von Kampf wird dann ausgefochten, wenn die Gildesoldaten die Kontrolle der Niederlassung übernehmen wollen, oder wenn die Niederlassung die Gilde attackiert, oder wenn die Gilde den Handel und Profit der Märkte in der Niederlassung ruinieren möchte. Gildenkämpfe unterscheiden sich ein wenig von den normalen Streitkraft-Kämpfen. Hier gibt es auf Seiten der Gilde keine taktischen Möglichkeiten für die einzelnen Freiplätze. Die Gildesoldaten werden immer im Zentrum der Kampfmatrix (Kampffreiplatz #3) stehen, egal ob als Angreifer oder als Verteidiger.

Hinweis: Gildesoldaten können nichts anderes attackieren als die Niederlassung, in der sie stehen, bzw. einen Markt in dieser Niederlassung. Sie verteidigen sich, wenn die Gilde attackiert wird, und sie verteidigen die Stadt, wenn sie vom Gilden- und vom Niederlassungsbesitzer dazu eingeteilt wurden.

Angriffe von Gilden auf die Niederlassung, die keine Soldaten als Verteidiger hat, können von anwesenden Legionen abgefangen werden, wenn sich die Legion in derselben Provinz aufhält und demselben Spieler gehört.

Kämpfe durch Charakteraktionen
Diese Kämpfe werden im Kapitel Charakteraktionen ausreichend behandelt.

Kämpfe bei Wettkämpfen/Clashes
Diese Kämpfe finden nur nach einer Ankündigung des Spielleiters und einer Anmeldung/Zustimmung des Spielers statt.

Flotten im Kampf
Eine Flotte, die sich im Kampf befindet, wird auch ihre Schiffe mit in die Kampfberechnung einbringen. Der Kampf findet in der Provinz statt, in der die Flotte steht und in der sich auch ein Schiffstyp befinden kann. Sollte ein Freiplatz überladen sein, dann wird er nicht mitkämpfen können.

Beispiel: Eine Flotte der Wikinger segelt die Themse hinauf und greift Chelsea an (Chelsea hat keine direkte Meer-Anbindung, sondern liegt 'nur' am Fluss). Die Wikinger, schlau wie sie waren, verwendeten nur kleine Schiffe, die auch über Flüssen fahren können. Der Verteidiger kann jetzt aber nicht hergehen, seine gesamten Schiffsteile nehmen und Schlachtschiffe bauen und damit auf dem Fluss die Wikinger attackieren - denn die Schlachtschiffe haben auf einem Fluss nichts verloren.

Flotten können in einer Provinz alles attackieren, wenn sie nur in die Provinz fahren können. Flotten selbst können von allen Streitkräften attackiert werden, wenn sie sich auf derselben Koordinate befinden.

Flotten bzw. die Schiffe geben ihre Boni im Kampf nur im Schiff zu Schiffs Kampf, nicht im Schiff zu Niederlassung oder Schiff zu Legions Kampf.

Eine spezielle 'Auf See'- oder 'An Land'-Funktion für Flotten gibt es nicht.

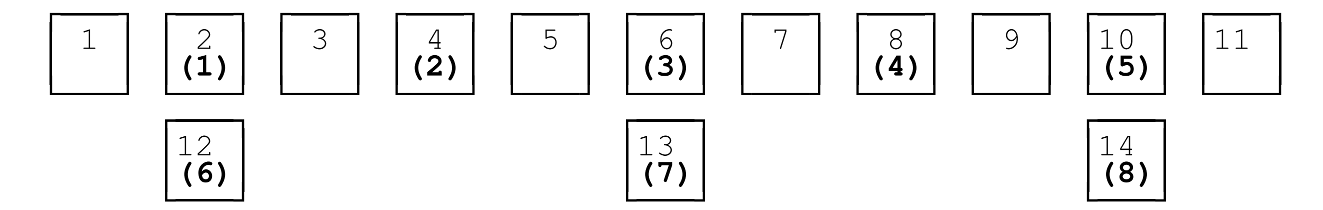


Kampf-Freiplätze und Taktische Matrix

TAKTISCHE MATRIX

Kampffreiplätze/*Combat-Slots* können Charaktere, Soldaten und/oder Schiffe enthalten. Die folgende Darstellung zeigt, wo die Positionen für die 8 Kampffreiplätze in der Schlacht sind. Die Zahlen in den Klammern ( ) geben an, wo die 8 Kampffreiplätze beginnen. So dient z.B. Kampffreiplatz #8 als Reserve für die rechte Flanke.

Nummer 1 ist die linke Flanke, Nummer 11 ist die rechte Flanke.



Die Kampffreiplätze #6 bis #8 (Reserve 12 - 14) haben spezielle taktische Möglichkeiten (Befehl L6). Die Befehlsgebung an die Reserve kann durchaus kampfentscheidend sein.
Pro Kampffreiplatz kann sich nur ein Charakter aufhalten. Die Soldaten müssen alle vom gleichen Typ sein (können also z.B. nicht 2 verschiedene Waffen tragen).
Der Gegner trifft mit seinem Kampffreiplatz #1 (Linke Flanke) auf den eigenen KF#5 (Rechte Flanke). D.h. den Gegner muss man sich spiegelverkehrt vorstellen. Wenn ein Kampf beginnt, treffen die magische und die Spezialattacke immer zu 100% einen Freiplatz mit einem Charakter oder mit Soldaten. Die Geschoßphase, die Sturmphase und die Nahkampfrunden werden hingegen auf 2 gegnerische Freiplätze aufgeteilt. Das Hauptziel erhält 80% des Angriffes, das sekundäre Ziel 20%.
Sollte der gegenüberliegende Freiplatz leer sein (kein Charakter oder keine Soldaten mehr), dann sucht sich der eigene Freiplatz einen neuen Gegner. Zuerst in der vorderen Reihe nach links und rechts, dann geht er an die gegnerische Reserve.
Zaubersprüche können auch einen zeitlich nur für diesen Kampf gültigen Effekt haben (z.B. Senkung der Moral). Wird der gegenüberliegende Freiplatz aufgerieben, verliert der Zauber seine Wirkung.

Anmerkung: Durch die Taktischen Reservebefehle kann es sein, dass die Reserve auch auf den vorderen Freiplätzen zu stehen kommt. So kann auch die Reserve zum Primär-Angriffsziel werden.
Beispiel: Die Reservefreiplätze (#7) und (#8) sollen mit Option 10 einen Angriff in der Mitte machen. Sie kommen auf der oben beschriebenen Grafik dann auf den Plätzen 5 oder 7 zu stehen. Dort können sie dann auch zum Ziel eines 'suchenden' gegnerischen Freiplatzes werden, wenn dessen gegenüberliegender Freiplatz bereits geschlagen ist.

Taktische Manöver und Begrenzungen für die Reserve

Befehl	#6	#7	#8	Taktische Manöver
1	Ja	Nein	Nein	Linke Flanke*
2	Nein	Nein	Ja	Rechte Flanke*
3	Ja	Nein	Nein	Unterstützungsfeuer für linke Flank
4	Ja	Ja	Nein	Unterstützungsfeuer für linkes Zentrum
5	Ja	Ja	Ja	Unterstützungsfeuer für Zentrum
6	Nein	Ja	Ja	Unterstützungsfeuer für rechtes Zentrum
7	Nein	Nein	Ja	Unterstützungsfeuer für rechte Flanke
8	Ja	Ja	Ja	Taktische Reserve
9	Ja	Ja	Nein	Angriff links
10	Ja	Ja	Ja	Angriff mitte
11	Nein	Ja	Ja	Angriff rechts
12	Ja	Ja	Ja	Gegenangriff
13	Ja	Ja	Ja	Gelegenheitsangriff

* Für Kämpfe gegen Niederlassungen nicht zulässig.

Reserve Befehle #1, #2, #9, #10 und #11 verringern die AF, DF und Moral, aber bekommen Terrain Modifikator „Mauer Verteidigend“ und den TAC Bonus.

TAKTISCHE MANÖVER

1. Linke Flanke
Eine erfolgreiche Durchführung dieses Befehls bewirkt, dass die eigene Reserve mit +50% zusätzlich zum Sturmwert attackiert. Die Hauptattacke wird gegen die rechte Reserve des Gegners geführt, die sekundäre Attacke gegen den rechten Freiplatz davor. Der Befehl wird nicht durchgeführt, wenn der Reserve-Freiplatz Ziel eines Hauptangriffes des Gegners ist, bzw. wenn die Reserve es nicht schafft, den Gegner zu flankieren.

Die Chance, die feindliche rechte Flanke zu treffen, hängt in erster Linie vom Bewegungswert der beteiligten Soldaten ab, die dieses Manöver durchführen. Der eigene Bewegungswert der Soldaten (Rasse, Status, Truppentraining, Kriegstiere, Überladen mit Gegenständen, etc.) muss größer als der der gegnerischen rechten Flanke sein (also eigener Freiplatz #6 gegen gegnerischen #5). Wenn der Bewegungswert gleichgroß ist, dann hat man eine 50%-Chance, dass der Befehl klappt. Für jeden Bewegungspunkt, den die eigenen Soldaten schneller als die gegnerischen sind, erhält man 5% Chance, bis zu einem Maximum von 80%. Wenn beide Freiplätze fliegen können, wird der Flugbewegungswert herangezogen. Wenn einer der beiden beteiligten Freiplätze nicht fliegen kann, dann wird der Flugbewegungswert des anderen für die Berechnung verdoppelt.

Beispiel: Ein Slot von Elfen auf Kriegspegasi hat einen Flugbewegungswert von 30. Sie greifen eine Gruppe Orks auf Kriegswölfen mit Bewegungswert (Land) von 34 an. Bei Flankenangriff der Elfen gilt ihr Bewegungswert als 60 Bewegungspunkte. Also 60 gegen 34, die Elfen bekommen also 26 mal 5% = 130% + 50% Basis = 180%. Dieser Wert wird dann auf 80% gekürzt.

2. Rechte Flanke
Gleich der Linken Flanke, nur der eigene Freiplatz #8 gegen den gegnerischen #1 (für Bewegungswert-berechnung).

3. Unterstützungsfeuer für linke Flanke
Wenn die Soldaten der linken Reserve mit Geschoßwaffen bewaffnet sind, können sie die Soldaten der linken Flanke unterstützen, indem sie den Gegner mit Geschossen eindecken. Der Angriffswert des unterstützten Freiplatzes wird um den Geschoßwert erhöht (Slot #6 unterstützt Slot #1). Die Soldaten beginnen nach der Sturmangriffsphase mit ihrer Unterstützung. Sie feuern solange, wie es ihre Moral zulässt, bzw. bis sie das Angriffsziel eines gegnerischen Nahkampfangriffs werden. Durch den indirekten Angriff wird der Angriffswert für Fernkampftruppen halbiert.

Beispiel: In der Reserve stehen 10 Soldaten mit einem Geschoßwert von je 151. Das Resultat des Unterstützungsfeuers von 755 wird zum Angriffswert des Front-Freiplatzes addiert. ((10 mal 151) dividiert durch 2). Unterstützungsfeuer hat keine Auswirkung auf den DAMage-Wert des Front-Freiplatzes.

Soldaten mit Geschoßwaffen werden in der Geschoßrunde immer feuern. Das Unterstützungsfeuer beginnt nach der Sturmphase. Sollten die Soldaten der Reserve keine Geschoßwaffen haben, und weder ihre Rasse oder ein Spruch verleiht ihnen einen Geschoßwert, so wird der Unterstützungsbefehl fehlschlagen und die Reserve wird nur auf einen Angriff des Gegners warten.

4. Unterstützungsfeuer für linkes Zentrum
Dieser Befehl arbeitet gleich dem Unterstützungsfeuer für linke Flanke, es wird aber der eigene Kampffreiplatz #2 unterstützt.

5. Unterstützungsfeuer für Zentrum
Dieser Befehl arbeitet gleich dem Unterstützungsfeuer für linke Flanke, es wird aber der eigene Kampffreiplatz #3 unterstützt.

6. Unterstützungsfeuer für rechtes Zentrum
Dieser Befehl arbeitet gleich dem Unterstützungsfeuer für linke Flanke, es wird aber der eigene Kampffreiplatz #4 unterstützt.

7. Unterstützungsfeuer für rechte Flanke
Dieser Befehl arbeitet gleich dem Unterstützungsfeuer für linke Flanke, es wird aber der eigene Kampffreiplatz #5 unterstützt.

8. Taktische Reserve
Dies ist ein Befehl für die Reserve, die keine speziellen Aufgaben auszuführen hat. Dieser Befehl veranlasst die Reserve, die vordere Schlachtlinie aufzufüllen, falls einen der Kampf-Freiplätze an der Front die Moral verlässt (und nur dann). Wenn zu Beginn des Kampfes ein Freiplatz in der ersten Reihe freigelassen wurde, dann wird der Befehl nicht klappen. Die Soldaten der Reserve mit dem Befehl Taktische Reserve werden solange nicht in den Kampf eingreifen, solange sie nicht in die erste Reihe kommen, bzw. sie ein direktes Angriffsziel des Gegners werden.
Dieser Befehl wird der Reserve automatisch gegeben, wenn sie keinen anderen Befehl erhält.

9. Angriff links
Befiehlt der Reserve, an Position 3 in den Nahkampf einzugreifen. Die Soldaten werden die gegnerischen Freiplätze #4 oder #5 angreifen.

10. Angriff Mitte
Befiehlt der Reserve, an Position 5 oder 7 in den Nahkampf einzugreifen. Die Soldaten werden die gegnerischen Freiplätze #2, #3 oder #4 angreifen.

11. Angriff rechts
Befiehlt der Reserve, an Position 9 in den Nahkampf einzugreifen. Die Soldaten werden die gegnerischen Freiplätze #1 oder #2 angreifen.

12. Gegenangriff
Befiehlt der Reserve, Angriffe der feindlichen Reserve aufzufangen, bzw. aktiviert sich der Gegensangriff/*Countercharge* nun wenn der Gegner mit Gegenangriff/*Countercharge* oder Gelegenheitsangriff/*Opportunity Charge* angreift.
Das Ergebnis: Die eigene Reserve übernimmt den Großteil an Schaden, den die eigenen Frontsoldaten genommen hätten. Dieser Befehl ist eine sehr gute Möglichkeit, feindliche Angriffe links/Mitte/rechts fehlschlagen zu lassen und die Frontsoldaten zu schonen. Je weiter die eigene Reserve vom Angreifer-Freiplatz entfernt ist (links <-> rechts), desto eher schlägt der Befehl fehl.

13. Gelegenheitsangriff
Befiehlt der Reserve, sich zurückzuhalten und auf einen Bruch in den feindlichen Linien zu warten. Wenn ein gegnerischer Kampf-Freiplatz zerbricht, wirft sich die Reserve auf die nächste verfügbare Position in der Nähe und verstärkt den Druck auf den Feind. Dies kann furchtbar enden, wenn der unter Druck stehende feindliche Kampf-Freiplatz flüchtet. Meist wird dieser Befehl nur an 'schwache' Reservesoldaten gegeben.

Befehle an die Reserve und Niederlassungen
Wenn an einem Kampf eine Niederlassung (mit oder ohne Befestigung) beteiligt ist, dann kann man die Taktischen Manöver #1 Linke und #2 Rechte Flanke nicht anwenden.



Kampfablauf

1. Zu Beginn eine Überprüfung

- **A.** Festlegen von Angreifer und Verteidiger
- **B.** Überprüfen der eingeteilten Charaktere
  - a. Bei Charakteren mit mehr als 50% Wunden kann es passieren, dass sie am Kampf nicht teilnehmen.
  - b. Charaktere des Angreifers kämpfen in der Ziel-Streitkraft nicht mit.
  - c. Charaktere in einer Abenteurergruppe, die in einer angegriffenen Niederlassung steht, nehmen nicht am Kampf teil.
- **C.** Überprüfen, ob der Gegner überrannt wird (Skirmish Combat). Eingeteilte Charaktere können nicht überrannt werden.
- **D.** Überprüfen der Festungsboni und -Auswirkungen.

2. Überprüfung, ob eine Überraschung vorliegt
(Angreifer sieht Verteidiger, Verteidiger sieht den Angreifer nicht)

- **A.** Falls ja, so bekommt der Angreifer eine zusätzliche Geschoßphase und einen +50% Angriffswert- und Verteidigungsbonus.
- **B.** Die Angriffsziele werden ermittelt.
- **C.** Zusätzliche Geschoßphase auf Grund der Überraschung.

3. Magiephase

- **A.** Alle defensiven Sprüche werden auf die eigene Streitkraft gesprochen.
- **B.** Alle offensiven Sprüche werden auf die gegnerische Streitkraft, bzw. auf die gegnerischen Kampffreiplätze gesprochen. Sollte der gegenüberliegende Freiplatz leer sein, dann wandert das Ziel zu einem besetzten Slot. Sollten dadurch mehrere Sprüche auf ein und denselben Freiplatz gesprochen werden, addieren sich die Auswirkungen.
- **C.** Charaktere mit mehr als 50% Wunden überprüfen ihre Moral.

4. Spezialangriffsphase

- **A.** Die Angriffsziele werden ermittelt.
- **B.** Die Spezialattacke trifft einen gegnerischen Slot. 100% der Spezialattacke von einem Slot geht immer nur auf einen einzigen gegnerischen Freiplatz.
- **C.** Charaktere mit mehr als 50% Wunden überprüfen ihre Moral.

5. Reguläre Geschoßphase

- **A.** Die Angriffsziele werden ermittelt.
- **B.** Beide Seiten feuern ihre Geschosse ab. 80% des Geschoßwertes treffen das Hauptziel (gleich wie im Nahkampf) und 20% das sekundäre Ziel. Ist nur ein gegnerischer Freiplatz vorhanden, wirkt der gesamte Angriff gegen diesen Freiplatz.
- **C.** Überprüfen, ob Flankenmanöver erfolgreich.
- **D.** Charaktere mit mehr als 50% Wunden überprüfen ihre Moral.

6. Sturmphase (Die 1. Nahkampfphase mit entsprechendem Bonus)

- **A.** Sturmbonus wird addiert.
- **B.** Die Angriffsziele werden ermittelt.
- **C.** Die Angriffe werden durchgeführt.
- **D.** Moralüberprüfung der einzelnen Freiplätze auf beiden Seiten (immer zuerst Angreifer).
- **E.** Zuerst der Angreifer, dann der Verteidiger überprüfen ihre Gesamtmoral (wenn noch Soldaten anwesend sind). Je davonlaufenden eigenen Freiplatz findet eine Moralüberprüfung statt. Bricht die Moral beim Angreifer (sprich: er läuft davon), dann findet beim Verteidiger keine Moralüberprüfung mehr statt, der Verteidiger ist der Sieger.

7. Regulärer Nahkampf

- A. Angriffsziele werden ermittelt.
- B. Unterstützungsfeuer der Reserve wird zu Frontslot addiert.
- C. Überprüfung, ob Taktische Reserve eingreift.
- D. Ab der 2. Runde: Ansturm/Gegenansturm wird ermittelt.
- E. Verluste werden ermittelt.
- F. Überprüfung, ob sich Charaktere zum Duell gegenüberstehen.
- G. Moralüberprüfung auf beiden Seiten.
- H. Sollten beide Seiten den Moralüberprüfungen standhalten, geht es weiter, bis eine Partei flüchtet oder die 15. Runde vorbei ist.

8. Sieg

Für Schlachten: Sieger wird derjenige, dessen Armee nicht davonläuft, außer es war die 15. Kampfrunde.

Für Duelle (typischerweise gegen Monsterlager): Das verteidigende Monster muss vom Kampfort vertrieben werden, damit man die Lagerstätte erobern kann. Monster, die sich vom Kampf zurückziehen, machen dies für eine Kampfrunde. Sollte dies in der letzten Kampfrunde geschehen, dann hat das Monster noch mal Glück gehabt, denn es konnte sich siegreich in seine Lagerstätte zurückziehen, und die Lagerstätte bleibt im Besitz des Monsters.

9. Endphase

A. Überprüfung, ob beteiligte Charaktere gefangen werden (nur wenn Kampf auf Grund von Militärbefehl).

B. Ermittlung der Verluste und was dem Gegner als Beute in die Hände fällt.

Hinweis: Wenn auf beiden Seiten die Moral nicht bricht, dann gewinnt automatisch immer der Verteidiger!

BERECHNUNGEN IM KAMPF

Die vielen Berechnungen und die unzähligen Modifikatoren des Kampfes bringen und brachten viele schon zur Verzweiflung. So haben wir diese einfache Beschreibung eingeführt:

Jeder Charakter und jeder Soldat hat einen Netto-Kampfwert/*Net Combat Factor*. In jeder Kampfrunde wird der gesamte modifizierte Angriffswert durch den modifizierten Verteidigungswert dividiert, das Ergebnis wird vom Kampfwert abgezogen. Für Charaktere reflektiert dies die erhaltenen Wunden, für Soldaten den Verlust an Mann.

Der Netto-Kampfwert eines Charakters im Kampf *(Net Combat Factor CF)*

Rassen-CF
addiere PC mal 5
addiere Vertrauten-CF
addiere Kriegstier-CF
Modifikation durch Wunden
Bonus durch Zeichen/*Marks*

Der Netto-Kampfwert eines Soldaten im Kampf *(Net Combat Factor CF)*

Rassen-CF
Trainingsstufe mal 3
addiere Kriegstier-CF
Status-CF-Bonus
Bonus von Truppentraining

Der Netto-Angriffswert eines Charakters im Kampf *(Net Attack Factor AF)*

Waffen-AF
Stärke über Basisrassenstärke mal 5
Geschicklichkeit über Basisrassengeschick mal 5
Status-AF
Kriegstier-AF
Geländemodifikatoren von
- Rasse
- Waffe
- Schild
- Rüstung
- Kriegstier
- Status

Auswirkung der Gegenstände in Verwendung
Rassenhassbonus
Todfeindbonus
Auswirkungen der Zeichen
Zufallsfaktor +/-%
Auswirkung der Befestigungsanlagen
Auswirkung von Zauber
Auswirkung von Fähigkeiten
Heiligtum
Auswirkung von Schiffen in einer Flotte

Der Netto-Angriffswert eines Soldaten im Kampf *(Net Attack Factor AF)*

- Waffen-AF
- Rassenbasis-AF
- Status-AF
- Kriegstier-AF
- Geländemodifikatoren von
  - Rasse
  - Waffe
  - Schild
  - Rüstung
  - Kriegstier
  - Status
  - Truppentraining
- Rassenhassbonus
- Zufallsfaktor +/-%
- Auswirkung der Befestigungsanlagen
- Auswirkung von Zauber
- Heiligtum
- Auswirkung von Schiffen in einer Flotte
- Führungskraftbonus (5% pro Unterschied der beiden oberkommandierenden Charaktere)
- Auswirkung von Überraschung: +50% AF-Wert

Der Netto-Verteidigungswert eines Charakters *(Net Defense Factor DF)*

- Rassenbasis-DF
- PC mal 0.3
- Schild-DF
- Rüstung-DF
- Kriegstier-DF
- Geländemodifikatoren von
  - Rasse
  - Waffe
  - Schild
  - Rüstung
  - Kriegstier
  - Status
- Status-DF
- Gegenstand-DF
- Vetrauter-DF
- Zufallsfaktor +/-%
- Auswirkung der Befestigungsanlagen
- Auswirkung von Zauber
- Auswirkung von Fähigkeiten
- Auswirkung von Schiffen in einer Flotte
- Auswirkung von Segen/Fluch
- Unverwundbarkeit/*Invulnerability* in der Gegenüberstellung des gegnerischen Schadenswertes/ *Damage rating* von +50% NETTO DF

Der Netto-Verteidigungswert eines Soldaten im Kampf *(Net Defense Factor DF)*

- Rassenbasis-DF
- Trainingsstufe mal 0.25
- Schild-DF
- Rüstung-DF
- Kriegstier-DF
- Status-DF
- Geländemodifikatoren von
  - Rasse
  - Waffe
  - Schild
  - Rüstung
  - Kriegstier
  - Status
  - Truppentraining
- Auswirkung des Truppentrainings
- Zufallsfaktor +/-%
- Auswirkung der Befestigungsanlagen
- Auswirkung von Zauber
- Auswirkung von Schiffen in einer Flotte
- Führungskraftbonus des Oberkommandierenden
- Unverwundbarkeit/Invulnerability in der Gegenüberstellung des gegnerischen Schadenswertes/ Damage rating von +50% NETTO-DF Auswirkung von Überraschung: +50% DF-Wert

Ober - und Untergrenzen einzelner Werte

Es gibt Obergrenzen von einzelnen Faktoren, die einfach dazu dienen, dass das System nicht aus den Fugen gerät.

Für Charaktere:

- Keine Obergrenze von positiven Modifikatoren von AF/DF/Missile
- Untergrenze von -80% Negativmodifikator für DF
- Untergrenze von -0- für den Geschoßwert/Missile

Für Soldaten:

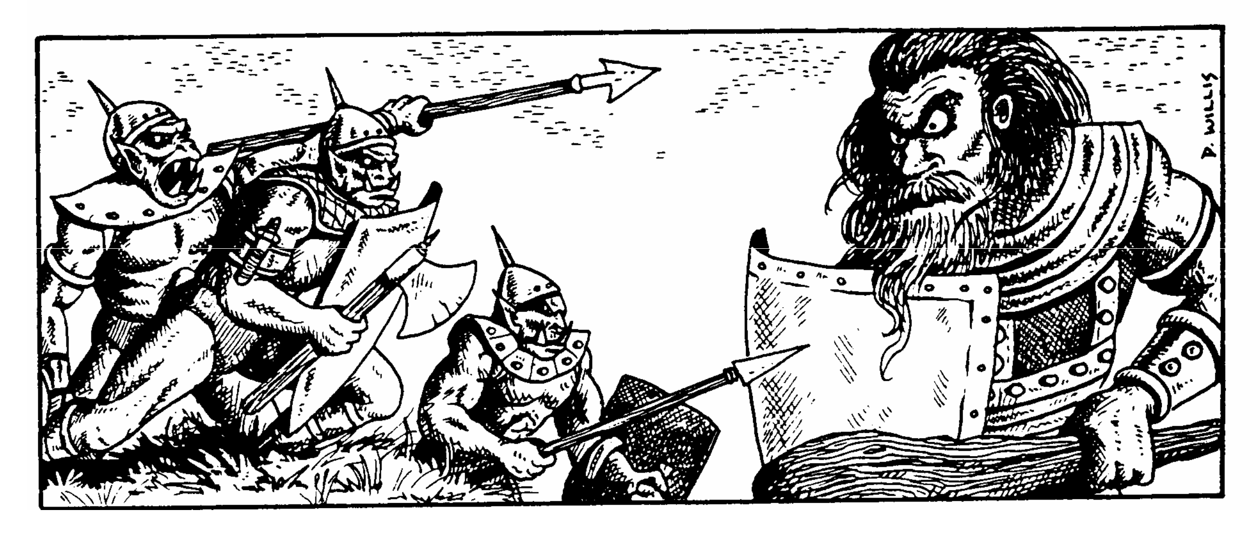
- +500% Obergrenze für positive Modifikatoren von AF/DF/Missile
- Untergrenze von -80% Negativmodifikator für DF
- Untergrenze von -0- für den Geschoßwert/Missile
- Obergrenze für Gesamtmoral der Streitkraft ist 150
- Untergrenze für Gesamtmoral der Streitkraft ist 50, noch bevor der Kampf beginnt
- Obergrenze für Moral eines Freiplatzes ist 150
- Untergrenze für Moral eines Freiplatzes ist 50, noch bevor der Kampf beginnt
- 3 ist das Maximum an Unverwundbarkeit/INV

Spezialattacke Soldaten
Die Spezialattacke eines Soldaten, resultierend aus einem Status, ist nur 20% derselben Spezialattacke eines Charakters wert.

Geschosswert
Der Geschosswert basiert auf dem Geschosswert der Waffe, die der Charakter in den Kampf führt. Trägt ein Charakter eine Waffe mit relativ geringem Geschosswert (z.B. Bogen) und seine Geländemodifikatoren sind stark negativ (hier wird nun alles reingerechnet, Rasse, Waffe, Rüstung, Status...), dann kann es vorkommen, dass der Charakter keinen Geschosswert im Kampf hat.

Derselbe Charakter kann aber in einem anderen Gelände dann wieder einen Geschosswert haben (mit derselben Ausrüstung).

Meist ist das aber nur ein Detail, denn der Geschosswert ist dann oft so gering, dass es wenig Einfluss auf den Kampf selbst haben wird.



Aufstellen von Soldaten

Nur Charaktere können als Sponsor für das Aufstellen von Soldaten fungieren (Siehe Befehl T1). Die Anzahl an Soldaten, die ein Charakter aufstellen kann, hängt von seiner Basis-Führungskraft/*Tactics* ab. Diese Basis-Führungskraft kann durch einen Status und durch Zaubersprüche gesteigert werden. Ein Segen (z.B. von einem Barden, durch Zaubersprüche oder von Gegenständen) hat für das Aufstellen von Soldaten keinerlei Auswirkung.

Wenn die Rasse der Soldaten gleich der des Charakters oder die Rasse eine zu der Rasse des Charakters verträgliche Rasse ist, dann kann der Charakter 3x seine Führungskraft an Soldaten aufstellen.

Wenn die Rasse nicht gleich der des Charakters oder eine verträgliche ist, dann kann der Charakter 1x seine Führungskraft an Soldaten aufstellen.

Wird die Rasse der Soldaten von der Rasse des Charakters gehasst, dann kann der Charakter keine Soldaten dieser Rasse aufstellen. Dabei ist es egal, ob die Rasse des Charakters die Rasse der Soldaten hasst, oder ob die Rasse der Soldaten die Rasse des Charakters hasst. Wichtig dabei ist nur, dass eine der beteiligten Rassen die andere hasst.

Die Ausbildungsstufe hängt wieder von der Kampferfahrung/Personal Combat des Charakters ab, der sie Soldaten aufstellt. Und zwar wird die Kampferfahrung halbiert (abgerundet). Dabei gilt:

(Basis-Kampferfahrung) + (Status) + (Gegenstände) + (nicht mehr als 20 Punkte vom Zauberspruch #162)

Ein Segen hat hier auch keine Auswirkung.

Die höchste Ausbildungsstufe, die man einem Soldaten bei der Aufstellung (Befehl T1) geben kann, ist 12, außer dies wird im Modul geändert.

Die Kosten betragen 10 Kronen pro Stufe plus einem eventuell vorhandenen Truppentraining (z.B. Ritter) pro Soldat. Man kann keine Soldaten mit der Ausbildungsstufe 0 ausbilden.
Die Ausbildungsstufe eines Soldaten kann mit dem Militärbefehl #22 (Ausbildungslager) oder durch Erfahrungsgewinn im Kampf gesteigert werden.

Spezielles Truppentraining

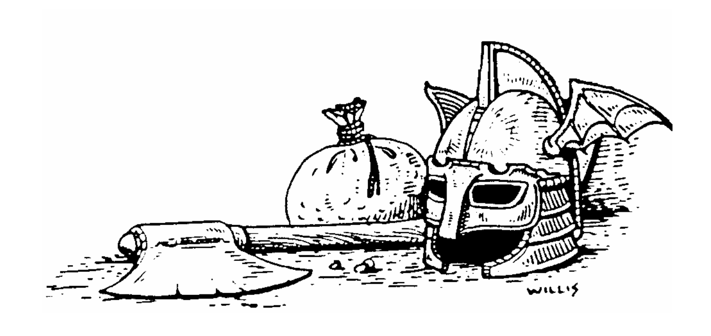
Abhängig von ihren Fähigkeiten, können Charaktere den Soldaten ein spezielles Truppentraining verleihen. Damit wird die Kampfkraft des einzelnen Soldaten gestärkt. Jeder Soldat kann nur ein spezielles Training haben (T1). Ein spezielles Truppentraining kann auch bereits existierenden Soldaten verliehen werden (T15).

Um ein Training an Soldaten weitergeben zu können, muss der Charakter, je nach Training, eine oder mehrere Fähigkeiten auf mindestens Stufe 1 haben. Weiters muss er natürlich eine Kampferfahrung von mindestens 2 haben, damit er Stufe 1-Soldaten ausheben kann.

<u>*Beispiel:*</u> *Ein Charakter möchte Soldaten aufstellen, die auch das Training 'Paladin #466' haben sollen. Er muss also mindestens Kampferfahrung 2 und die Fähigkeit Ritter auf mindestens Stufe 1 haben.*

<u>Anmerkung 1:</u> Neben dem Truppentraining und dessen Kosten muss man als Spieler natürlich auch noch für Waffen, Rüstungen und Kriegstiere sorgen. Ohne Ausrüstung ist ein Soldat kaum etwas wert.

<u>Anmerkung 2:</u> Der Movement Modifier (=Bewegungswertmodifikator) der Truppentrainings hat keine Auswirkung auf eine eventuelle Flugbewegung. D.h. man kann sich z.B. durch das Truppentraining Light Cavalry nicht schneller fliegend bewegen, wenn der oder die Soldaten der Flugbewegung mächtig sind.



Truppentraining Kosten und Fähigkeiten

(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

ID#	Truppenart	Skill	Cost	CF	DF	AF	CB	MB	Rout	Miss	Gd	For	CC	MM	Hide	SAR	MAR	Spec
377	**Adepten**	#10	50	3	2	30	10	20	10	0	6	1	0	0	0	0	2	B
378	**Berserker**	#19	50	5	0	60	90	20	30	0	2	1	0	0	0,5	0	0	-
379	**Ritter**	#20	50	3	2	60	15	10	10	0	4	1	0	0	0,3	1	1	-
380	**Waldläufer**	#24	50	3	0	50	0	10	20	0	6	5	0	0	-0,2	1	1	-
381	**Leichte Kavallerie**	-	50	3	0	-60	20	15	0	0	3	4	0	0	0	0	0	F
382	**Zauberkrieger**	-	50	3	0	30	0	5	0	0	10	1	0	2	0	1	1	C
383	**Wachen**	-	50	3	0	40	0	25	15	0	25	1	0	-2	0	1	1	-
384	**Kundschafter**	-	10	0	-2	0	0	0	0	0	2	3	-3	10	-2	0	0	-
454	**Schwertkämpfer**	#21	150	4	2	50	60	20	15	0	15	1	0	0	0,3	2	1	I
455	**Axtkämpfer**	#22	150	5	0	70	120	20	15	0	15	1	0	0	0,3	2	1	H
456	**Schützen**	#23	50	3	0	15	0	15	20	0	4	1	0	2	0	1	1	A
457	**Schattenmagier**	-	150	3	1	40	15	10	20	0	5	1	0	6	-0.5	1	1	C, G
458	**Elitewachen**	-	250	4	3	40	30	35	15	0	40	1	0	-2	0	3	3	G
459	**Verteidiger**	#20	250	3	8	70	45	15	15	0	5	2	0	0	0,5	2	2	-
460	**Waldkämpfer**	#24	250	4	4	100	60	15	15	0	5	6	0	2	-0,3	2	2	-
461	**Fanatiker**	#10	250	4	2	100	60	20	20	0	15	1	0	0	0,4	3	2	C, G
462	**Magiemeister**	-	250	3	2	70	30	20	15	0	5	2	0	6	-0,5	2	2	D ,G
463	**Bogenschützen**	#23	250	3	0	40	0	20	15	50	20	2	0	0	0	2	2	A
464	**Schwere Kavallerie**	-	250	5	5	0	120	15	20	0	2	1	0	0	0,8	1	1	E
465	**Donnerherren**	#19	500	12	3	125	120	30	30	0	5	3	2	4	1	2	2	B
466	**Paladin**	#20	500	10	6	100	60	30	20	0	20	3	2	0	1	3	3	-
467	**Dryade**	#24	500	10	4	100	30	25	20	0	10	8	0	0	-0,5	2	2	D
468	**Steinwachen**	#18	40	2	0	25	0	30	0	0	25	0	-4	-8	1,5	2	1	-
469	**Kriegsherren**	-	1000	15	6	150	100	30	20	0	3	4	2	0	1	3	3	D

Cost = Kosten pro Soldat
CF = Combat Factor
DF = Defence Factor
AF = Attack Factor
CB = Charge Bonus
MB = Morale Bonus
Rout = Rout Bonus
Miss = Missile Bonus
Gd = Guard Rating
For = Forage Rating
CC = Carrying Capacity
MM = Movement Modifier
Hide = Hiding Value
SAR = Special Attack Resistance
MAR = Magic Attack Resistance

Spec = Spezielle Werte:

A = Bögen +50%AF, Wurfspeer+50%AF.
B = Special Attack +2
C = Special Attack +5.
D = Special Attack +12.
E = Kriegshammer #128 addiert 120% AW
F = Lanze addiert 120%AF.
G = alle Misc. Waffen + 30%AF
H = Axtwaffen +30%AF.
I = Schwertwaffen +30%AF

Geländemodifikatoren:

(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

ID#	Truppenart	Gras	For	HvyF	F.Hl	F.Mt	Hil	Mnt	Mor	Swp	Des	Sea	DW	AW	Cit	Conf
377	**Adepten**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	5	-
378	**Berserker**	-	-	-	10	15	10	10	10	10	-	-20	-	5	-	10
379	**Ritter**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-10	5	5	-	-
380	**Waldläufer**	-	20	20	20	20	-	-	-	-	-	-10	-	10	-	-
381	**Leichte Kavallerie**	30	-	-	-	-	15	-	-	-	15	-50	-	10	-	-
382	**Zauberkrieger**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	10	-	10	-
383	**Wachen**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	-	15	-
384	**Kundschafter**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-20	-20	-	-
454	**Schwertkämpfer**	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	5	-
455	**Axtkämpfer**	-	-	-	10	10	10	10	-	-	-	-10	5	10	5	-
456	**Schützen**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	15	-	-
457	**Schattenmagier**	-	-	-	-	-	-	-	10	10	-	15	10	10	10	-
458	**Elitewachen**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	25	-5	20	-
459	**Verteidiger**	10	10	10	10	10	10	10	-	-	10	-	10	5	5	10
460	**Waldkämpfer**	-	30	30	20	20	-	-	-	-	-	-	10	15	5	-
461	**Fanatiker**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	15	15	-
462	**Magiemeister**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	-	-	5	-
463	**Bogenschützen**	20	0	0	0	0	5	5	-	-	15	15	20	20	5	-20
464	**Schwere Kavallerie**	30	-5	-5	-5	-5	10	-5	-15	-20	-	-50	-	5	-20	-
465	**Donnerherren**	-	-	-	-	-	-	-	5	5	-	-	15	25	-	-
466	**Paladin**	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	20	-	-
467	**Dryade**	-	30	30	30	30	-	-	-	-	-	-30	5	20	-	-
468	**Steinwachen**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		15	-40	-	-
469	**Kriegsherren**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20	20	-	-

Gras = Grassland
For = Forest
HvyF = Heavy Forest
F.Hl = Forested Hills
F.Mt = Forested Mountains
Mnt = Mountains
Mor = Moor
Swp = Swamp
Des = Desert
DW = Defending Walls
AW = Attacking Walls
Cit = City
Conf = Confined

Standardwaffen

Es gibt 23 Standardwaffen in Legends, mit denen man seine Soldaten und auch Charaktere ausrüsten kann. Jede Waffe hat eine Restriktion, damit man sie in die Hand nehmen kann: Eine Minimumstärke und eine Minimumgeschicklichkeit. Einige Waffen kann man mit einem Schild verwenden, andere wieder mit Kriegstier oder nur mit Kriegstier (z.B. Lanze). Die Produktionskosten der einzelnen Waffen findet man in der Waffenproduktionstabelle.

Waffenübersicht
(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

ID#	Weapon	AF%	CB%	Wt	Str	Dex	Missile	Shield	Mount	Art
1	Broadsword	70	10	1.2	6	6	No	Yes	Yes	1
2	Claymore	80	20	2.0	10	6	No	No	No	1
3	Battle Axe	70	10	1.6	8	6	No	Yes	Yes	2
4	Great Axe	85	30	2.0	10	6	No	No	No	2
5	Halberd	55	90	2.0	10	6	No	No	No	4
6	Pike	25	140	1.6	8	6	No	No	No	4
7	Spear	25	100	1.2	6	6	No	Yes	No	4
8	Javelin	25	15	0.6	3	6	1	Yes	Yes	4
9	Mace	60	0	0.6	8	6	No	Yes	Yes	4
10	Cavalry Sabre	70	20	0.4	10	8	No	Yes	Yes	1
11	Ballista	0	0	50	6	6	200	No	No	3
12	Lance	25	150	1.6	8	6	No	Yes	Yes†	4
13	Bow	5	0	0.8	4	8	75	No	No	3
14	Longbow	5	0	2.0	10	10	125	No	No	3
15	Horsebow	5	0	1.2	6	10	65	No	Yes	3
16	Crossbow	10	0	1.2	6	6	100	No	No	3
17	Bow & Sword	45	10	0.8	4	6	40	No	No	3
18	Elven Bow	5	0	1.2	6	12	150	No	Yes	3
19	Dwarven Axe	100	40	2.4	12	6	No	Yes	Yes	2
20	Troll Ham.	125	50	4.0	20	6	No	No	No	4
21	Mithril Sword	90	20	1.2	6	6	No	Yes	Yes	1
22	Mithril Axe	90	20	1.6	8	6	No	Yes	Yes	2
23	Dart & Sword	50	10	1.6	6	10	25	No	Yes	1

Elven Bows, Dwarven Axes and Troll Hammers bekommen +25% AF wenn sie von den jeweiligen Rassen (Elf #203, Dwarf #204 oder Troll #208) verwendet werden.

AF% = Angriffswertbonus/Attack Factor im Nahkampf
CB% = Sturmwert/Charge Bonus
Wt = Gewicht
Str = Minimumstärke
Dex = Minimumgeschicklichkeit
Missile = Geschoßbonus/Missile Fire
Shield = ob mit Schild zu verwenden
Mount = ob beritten zu verwenden († = nur beritten zu verwenden)

Art = Es gibt vier Waffenklassen:
1 = Schwertwaffe
2 = Axtwaffe
3 = Bogenwaffe
4 = Andere

Nicht alle Waffen mit einem Geschoßwert sind auch Bogenwaffen (Javelin, Dart & Sword)

Anmerkung: Einige Waffen erhalten einen Bonus, wenn sie gegen Berittene eingesetzt werden:

+25% AF Claymore, Great Axe, Javelin, Lance
+50% AF Cavalry Sabre, Long Bow
+100% AF Spear
+150% AF Halberd
+200% AF Pike

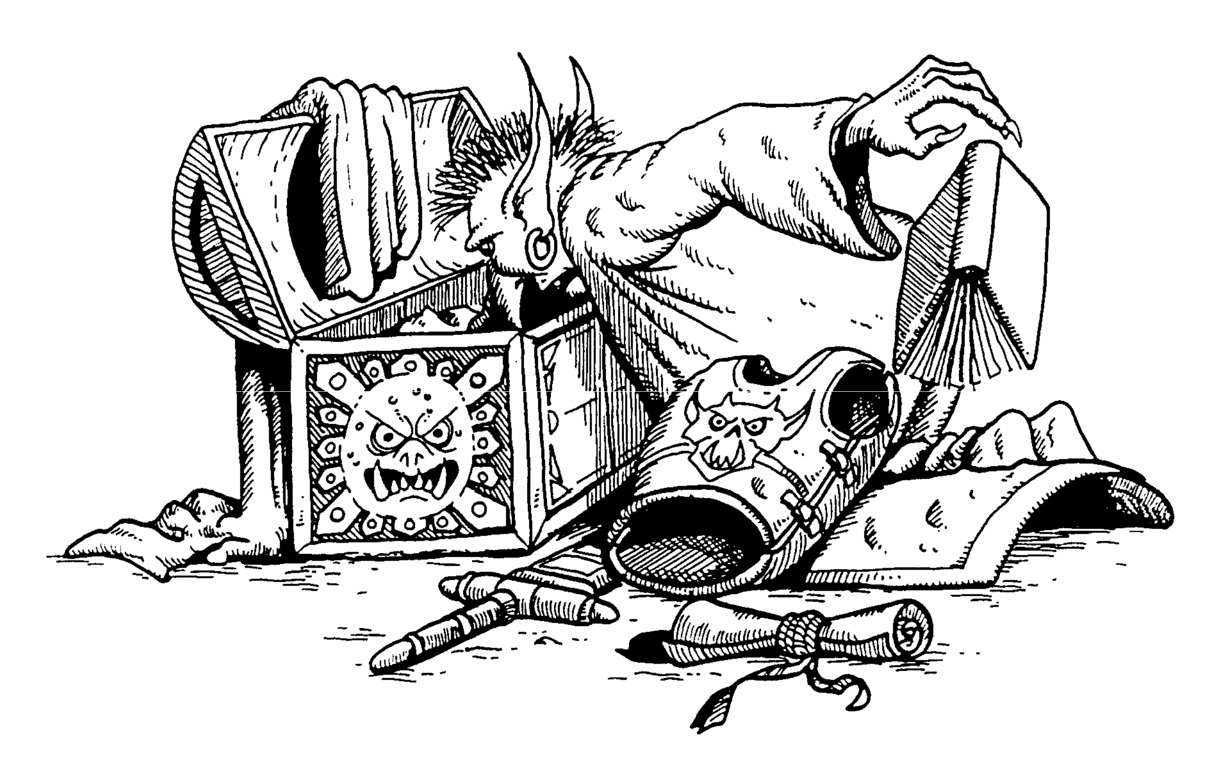
In den einzelnen Modulen kann es Tabellen mit weiteren Waffen, bzw. mit Änderungen geben.

Herstellen von Waffen
(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

ID#	Weapon	Lumber	Iron	By Products	Other	Menge
1	Broadsword	-	1	-	-	3
2	Claymore	-	1	-	-	2
3	Battle Axe	0.5	0.5	-	-	3
4	Great Axe	0.5	0.5	-	-	2
5	Halberd	0.5	0.5	-	-	2.5
6	Pike	0.5	0.5	-	-	2.5
7	Spear	0.5	0.5	-	-	4
8	Javelin	0.5	0.5	-	-	4
9	Mace	0.5	0.5	-	-	4
10	Cavalry Sabre	-	1	-	-	2.5
11	Ballista	10	1	1	1.0 Stein (#414)	1
12	Lance	0.5	0.5	-	-	2.5
13	Bow	0.5	-	1.5	-	2
14	Longbow	0.5	-	1	0.5 Eibe (#421)	2
15	Horsebow	0.5	-	1.5	-	2
16	Crossbow	0.5	0.5	0.5	-	1
17	S. Bow/S. Sword	0.5	1.5	0.5	-	1
18	Elven Bow†	0.5	-	1	0.5 Meldorian (#429)	2
19	Dwarven Axe†	0.5	0.5	-	0.5 Mithril (#422)	2
20	Troll Hammer†	0.5	0.5	-	0.5 Mithril (#422)	2
21	Mithril Sword†	-	0.5	-	0.5 Mithril (#422)	2
22	Mithril Axe†	0.5	0.5	-	0.5 Mithril (#422)	2
23	Dart/Short Sword	0.5	0.5	0.5	-	3

Menge = Anzahl, die ein Waffenschmied herstellt.

† keine gewöhnliche Waffe. Die Volksgruppe benötigt das Produktionsgeheimnis desselben Namens, um diese Waffen herstellen zu können.



Standardrüstungen

Es gibt 10 verschiedene Standardrüstungen, einschließlich dem Schild. Da es jede Rüstung in drei Größen gibt, sollte man bei der Ausrüstung der einzelnen Rassen genau aufpassen. Manche Waffen erlauben es nicht, auch ein Schild zu führen. Jede Rüstung hat auch einen anderen Geländemodifikator.

Hinweis: Der Drachenpanzer kann nicht hergestellt werden, für ihn gibt es auch kein Produktionsgeheimnis, so wie für den Zwergenpanzer oder das Elfen-Kettenhemd.

Herstellen von Rüstungen und Schilde
(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

ID#	Armor	Small	Medium	Large
131 to 133	Schilde Soft Leather (+2 DF)	5	4	3
134 to 136	Soft Leather (+3 DF)	7	6	5
137 to 139	Studded Leather (+4 DF)	6	5	4
140 to 142	Scale (+6 DF)	4	3	2
143 to 145	Chainmail (+8 DF)	3	2	1.5
146 to 148	Laminated (+ 10 DF)	2	1.5	1
149 to 151	Plate (+ 12 DF)	1.5	1	0.6
152 to 154	Elf Light Chain (+ 12 DF)	2	1.5	1
155 to 157	Dwarven Plate (+ 14 DF)	1.5	1	0.5

Alle Schilde benötigen 1 Iron, 0.5 Soft Material und 0.5 By-Products zu Herstellung.
Alle Rüstungen benötigen 1 Iron, 2 Soft Material und 2 By-Products zu Herstellung.
Die Anzahl, wie viel pro Rüstungsmacher hergestellt wird, steht in der Tabelle unter Small, Medium und Large.
Die speziellen Rüstungen Elf Light Chain und Dwarven Plate benötigen zusätzlich noch 1 Mithril.

Standardrüstungen
(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

ID#	Armor	DF	CB%	SM	Weight (S)	Weight (M)	Weight (L)
131-133	Shield	2	-10	0.1	1.8	2.3	5.1
134-136	Soft Leather	3	0	-1.0	1.5	2	3
137-139	Studded Leather	4	0	0.0	2	2.8	4.6
140-142	Scale	6	-15	0.3	3	4.5	6
143-145	Chain	8	-25	0.5	5.5	7	11
146-148	Laminated	10	-5	1.0	7	10	16
149-151	Plate	12	-10	1.0	7.5	11	18
152-154	Elf Light Chain	12	-10	0.5	4.2	5.6	8.4
155-157	Dwarven Plate	14	-25	0.5	5.5	7.3	11.0
197-199	Dragon Armour	18	-35	0.5	5.5	7.3	11.0

DF = Defence Factor   CB% = Charge Bonus   SM = Sighting Modifier
Weight = Gewicht der drei Größen (Small, Medium, und Large).

Elf Light Chain: MAR und SAR von +1, +2 DF wenn Elf (Rasse #203).
Dwarven Plate: MAR und SAR von +1, +2 DF wenn Dwarf (Rasse #204).
Dragon Armour: Invulnerability von 3, MAR und SAR von +2.

Seltene Rüstungen spezieller Größe
Diese übergroßen Rüstungen kommen nicht in allen Modulen vor. Sollten diese Rüstungen existieren, dann haben sie folgende ID#s:
(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

ID#	Rüstung	Eisen	Weichmaterial	Nebenprodukte	Mithril	Anzahl
491	Plate (VL)	5	5	5	-	2
492	Plate (H)	10	10	10	-	2
493	Elf Chain (VL)	5	5	5	1	2
494	Dwarf Plate (H)	10	10	10	1	2

VL = Für eine sehr große Rasse (Very Large)   H = Für eine riesige Rasse (Huge)

Kriegstiere

Es gibt 13 Standard-Herdentiere bzw. Kriegstiere. Herdentiere werden mit dem Basisbefehl B20 zu Kriegstieren trainiert (der umgekehrte Weg ist in Legends nicht möglich). Um Soldaten mit Kriegstieren auszurüsten, müssen die Kriegstiere im Besitz der Streitkraft sein.
Achtung: Man sollte sich die Tragfähigkeit/Carrying Capacity der einzelnen Kriegstiere genau ansehen, damit die Soldaten auch auf den Tieren reiten können, bzw. ob die Kriegstiere anschließend nicht überladen sind. Ein Riese, der versucht, auf einem Kriegswolf zu reiten, ist nicht sehr effektiv (es klappt auch gar nicht). Die Kosten, ein Kriegstier zu trainieren, entspricht seinem Kampfwert/*Combat Factor* in Kronen.

Man wird viele Herden von Tieren über das Land verteilt finden. Diese einzufangen ist nicht schwer oder gefährlich, Soldaten oder Charaktere können dies mittels Militärbefehl #20 bzw. mit dem Zauberspruch #224 bewerkstelligen. Einmal gefangen, können die Herdentiere zu Kriegstieren ausgebildet werden (B20). Gefangen wird z.B. ein Pferd #291, dann wird es trainiert und wird zum Kriegspferd #430. Dies sind zwei unterschiedliche Gegenstände, beide brauchen während der Produktion 1 Nahrung, damit sie nicht verhungern. Nur Kriegstiere können von Soldaten und Charakteren geritten werden. Die Kriegstiere addieren im Kampf ihren Kampfwert zum Charakter. Bei kämpfen auf einem Kriegstier sollte man immer die Geländemodifikatoren im Auge behalten, man kann da leicht große Abzüge erleiden.

Tabelle der Kriegstiere
(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

Herdentier ID# Name	*Englisch*	Kriegstierart ID# Name	*Englisch*	CF	CC	WT	SA	MV/ FLY	Größe
291 Pferd	*Horse*	**430 Kriegspferd**	*Warhorse*	15	55	280	0	34	M-G
292 Wolf	*Wolf*	**431 Kriegswolf**	*Warwolf*	10	40	120	0	30	K-M
293 Einhorn	*Unicorn*	**432 Kriegseinhorn**	*Warunicorn*	18	40	210	10	38	K-M
294 Galloper	*Galloper*	**433 Kriegsgalloper**	*Wargalloper*	15	85	350	0	40	K-M
295 Greif	*Griffon*	**434 Kriegsgreif**	*Wargriffon*	60	45	420	15	20/25	K-M
296 Tiger	*Sahar*	**435 Kriegstiger**	*Warsahar*	30	45	200	0	32	K-M
297 Falke	*Hawk*	**436 Kriegsfalke**	*Warhawk*	35	55	500	0	20/25	K-M
298 Drache	*Drake*	**437 Kriegsdrache**	*Wardrake*	80	150	3800	35	30/35	K-M-G
299 Großpferd	*Greathorse*	**438 Kriegsgroßpferd**	*Wargreathorse*	25	75	360	0	44	M-G
300 Elefant	*Mammoth*	**439 Kriegselefant**	*Warmammoth*	70	300	2800	0	30	M-G
301 Pegasus	*Pegasus*	**440 Kriegspegasus**	*Warpegasus*	25	50	250	0	30/30	K-M
302 Hippogreif	*Hippogriff*	**441 Kriegshippogreif**	*Warhippogriff*	40	45	300	0	20/20	K-M
303 Landdrache	*Land Dragon*	**442 Kriegslanddrache**	*WarLandDragon*	100	200	3800	40	30	K-M-G

CF = Kampfwert; CC = Tragfähigkeit; WT = Gewicht; SA = Spezialattacke;
MV/FLY = Land-Bewegungspunkte/Fliegend; Größe der Rassen K = Klein; M = Mittel; G = Groß

Die Werte und die vorhandenen Herden- und Kriegstiere können von Modul zu Modul verschieden sein.

Kriegstiere haben auch Sturmboni und Geländemodifikatoren:
Alle nicht-fliegenden Tiere haben Mauern angreifend -40% bis -80% Abzüge.
Fliegende Tiere haben bei Mauern angreifend -30% bis -60% Negativmodifikatoren.

Absitzen und Waffe
Wenn ein Charakter z.B. ein Lair angreift und das Monster nicht aus seiner Höhle rauskommt (Zufall), dann sitzt der Charakter ab und geht zu Fuß in die Höhle zum Monster rein, um es zu bekämpfen. Sollte nun der Charakter eine Waffe haben, die nur beritten verwendbar ist, dann wird der Charakter dabei auch diese Waffe ablegen und das Monster mit der bloßen Hand attackieren. Also Vorsicht!

Magie

Allgemeines

ÜBERSICHT

Es gibt 9 verschiedene Magiedisziplinen, und jeder Zauberspruch ist einer dieser Disziplinen zugeordnet, außer es ist ein Priesterspruch. Die verschiedenen Disziplinen unterscheiden sich nur in:

- **Drei freie Magiepunkte:** Wenn ein Zauberkundiger einen Zauberspruch der eigenen Disziplin zaubert (S8), dann sind die ersten 3 Magiepunkte kostenlos. Diese 3 Magiepunkte werden dem Charakter nicht abgezogen.
- **Leichteres Forschen:** Wenn ein Zauberkundiger versucht, einen Zauberspruch aus seiner eigenen Disziplin zu erforschen (S11), dann bekommt er einen Bonus von +25% auf die Chance.

Restriktion von Gegenständen und Truppentrainings

Im Spiel werden die Spieler viele Gegenstände finden, die Restriktionen haben, z.B. 'Kann nur von einem Seher verwendet werden'. Aber auch die speziellen Truppentrainings haben Restriktionen auf gewisse Fähigkeiten, z.B. Hexenritter sind nur von Charakteren aufzustellen, die Ritter und Hexenmeister sind.

Abkürzungen und Begriffe

Die in den Zauberspruchserklärungen verwendeten Abkürzungen (z.B. AF) und Begriffe (z.B. Angriffswert/*Attack Factor*) werden im Anhang erklärt.

Standard-Magie-Erweiterung

Die Standard-Magie Erweitung betriff die Zauber ID# 401-499. Diese Sprüche sind Standard in allen neuen Spielen bzw. Modulen.

- Man kann sie bei der Aufstellung wählen und normal erforschen.
- Man muss für das Forschen nicht in einer Gilde mit einem Wert für Alte Magie sein.
- Nicht jede Spruchnummer ID# 401-499 ist verwendet, um eventuelle Veränderungen oder Ergänzungen zu ermöglichen.
- Keiner dieser Sprüche ist in den Sammelsprüchen der Disziplinen enthalten.

MANA-POOL

Ein Charakter kann niemals mehr Magiepunkte haben, als er Stufen in seiner Disziplin hat. Die Magiepunkte des Mana-Pools werden zum Sprechen (S8/S9) von Zaubersprüchen herangezogen. Wenn ein Charakter 'Freie Magiepunkte' von Gegenständen, Vertrauten oder eigener Disziplin zur Verfügung hat, dann kann er auch mehr Magiepunkte einsetzen, als er im Mana-Pool Magiepunkte liegen hat (ein Charakter kann so auch Zaubersprüche sprechen, wenn sein Mana-Pool leer ist). Durch die Magierückgewinnung wird der Mana-Pool wieder gefüllt, doch auch die Rückgewinnung kann maximal bis zur Stufe erfolgen.

FORSCHEN NACH ZAUBERSPRÜCHEN

Zauberkundige können ihren Vorrat an Zaubersprüchen bis zu einem Maximum von 16 Zaubersprüchen aufstocken. Dies kann durch Lernen von Charakteren (S12/S13), durch Lernen aus einer Gilde (S14), durch Aktivieren eines Gegenstandes (U3), einem Ergebnis eines Abenteuers (A3) oder durch Forschen nach Zaubersprüchen (S11) geschehen.

Nach welchen Sprüchen kann man forschen (S11):

Nur Sprüche, die den Disziplinen 1 bis 9 angehören, können erforscht werden. Priestersprüche können unter keinen Umständen von einem zauberkundigen Charakter erforscht werden. Erforscht werden können die Zaubersprüche aus den Bereichen #1 bis #256 und #401 bis #499 ganz normal. Zauber, die nicht aus diesem Bereich kommen, sind so genannte Alte Magiesprüche und können nur in Zauberkundigengilden erforscht werden, wenn diese Gilde auch die entsprechende Alte Magie-Stufe *(Ancient Arcana)* unterstützt.

Wie funktioniert die Unterstützung durch Artefakte bei der Alten Magie Forschung?
Um Alte Magie Zauber erforschen zu können, gibt es folgende Richtlinie:

- Alle Items (das sind nur so genannte *Misc.Items*), die Alte Magie unterstützen, tun das mit einer bestimmten Stufe. Die höchste Stufe all dieser Items in einer Magiegilde zählt.
- Weiters geben Items AM-Unterstützung. Diese wird addiert (mehrere gleiche Items zählen nur einmal).
- Wenn z.B. drei AM-Items in der Gilde liegen, eins mit AM Stufe 3 und Unterstützung 10, eins mit AM Stufe 8 und Unterstützung 5, eins mit AM Stufe 5 und Unterstützung 20, dann bringt die Gilde für AM-Forschung max. Stufe 8 bei Unterstützung 35. D.h. man kann in dieser Gilde dann AM-Spells bis maximal Stufe 8 mit einer Gildenunterstützung von 35 erforschen.
- Mit dem V4-Befehl kann man auch in fremden Gilden sehen, welchen Alte Magie-Wert sie hat.

Die Basisforschungskosten sind:

Spruchstufe	Kronen	Effekt bei Fehlschlag
1	25	keiner
2	100	Fluch von 5% bis 25%
3	225	Fluch von 5% bis 50%, Wunden von 1% bis 25%
4	400	Fluch von 25% bis 80%, Wunden von 1% bis 50%, Wahnsinn 1% bis 25% Chance
5	625	Fluch von 50% bis 80%, Wunden von 1% bis 75%, Wahnsinn 25% bis 75% Chance
6	900	Fluch von 50% bis 80%, Wunden von 50% bis 100%, Wahnsinn 50% bis 100% Chance
7+	1225	Fluch von 50% bis 80%, Wunden von 50% bis 100%, Wahnsinn 80% bis 100% Chance, Tod mit einer Wahrscheinlichkeit von 50%

Charaktere in Zauberkundigen- oder Alchemisten-Gilden können weitere Kronen einsetzen, um die Chance der Forschung zu erhöhen. Ein Verdoppeln der Kronen erhöht die Basischance um 10 Prozent, ein Verdreifachen 20%, usw. Maximal kann man die Chance um 40% erhöhen.

<u>Beispiel:</u> Ein Charakter in einer Zauberkundigengilde forscht nach einem 2. Stufenspruch mit zusätzlichen 400 Kronen (er braucht also in Summe 500 Kronen). Seine Basischance sei mit 45% angenommen, er hat also mit den zusätzlichen 400 Kronen 85% Chance (45 + 40% wegen dem Kroneneinsatz = 85%).

Ein Charakter, der in einer Gilde forscht, wird von dieser auch, sollte das Forschen schief gehen, in den negativen Auswirkungen beschützt. So kann es sein, dass der Charakter von den negativen Effekten nicht voll getroffen wird, aber gleichzeitig die Gilde eine Stufe verliert. Es ist nicht bekannt, wann eine Gilde unter einem Fehlschlag zu leiden hat.

Die Basisforschungschance

Für die Chance, einen Spruch erfolgreich zu erforschen, gelten folgende Regeln:

Maximale Chance = 85% + eine Zufallszahl von +/-10

Die Chance errechnet sich wie folgt:

5 x Basisstufe - Stufenmodifikator - Modifikationen - Wunden in Prozent (Reduzierung der Basisstufe)

Stufenmodifikator, abhängig von der Spruchstufe:

1 = -25	6 = -200
2 = -50	7 = -275
3 = -75	8 = -375
4 = -100	9 = -475
5 = -150	10 = -575

Sprüche >10 können nicht erforscht werden

Weitere Modifikatoren:

+25 für eigene Disziplin
+50 für Zeichen der Magie
+10 für Zeichen der Macht
- Fluchprozente (ein Segen ist egal)
-50 wenn wahnsinnig
+2 x Gildenstärke in Zauberkundigengilde
+1 x Gildenstärke in Alchemistengilde
+ Kroneninvestition (max +40%)

Anmerkung: Der Zufallsfaktor von +/-10 wird errechnet, nachdem die Chance auf das Maximum von 85% gekürzt wurde.

Beispiel: Ein Stufe 15-Magier, der zu 20% verwundet ist, versucht einen 3. Stufe-Magierspruch zu erforschen:

+60 = Basisstufe von 15, reduziert um 20% Wunden x 5
-75 = Abzug für 3. Stufe-Spruch
+25 = Für einen Zauber der eigenen Disziplin
+/-10 = Der Zufallsfaktor

Ergebnis = Zwischen 0% und +20% Chance, dass der Charakter erfolgreich ist - nicht gerade viel, oder?

ZAUBERSPRUCH-DETAILS

Alle Zaubersprüche sind nach dem gleichen Muster aufgebaut.

A. Dauer/*Duration*: Die Zeit, während der ein Zauberspruch wirkt

1. Sofort/*Immediate*: Hat eine einmalige Wirkung.
2. Permanent/*Infinite*: Dauert ewig, außer er wird aufgehoben.
3. Phase/*Phase*: Dauert bis zur nächsten Produktionsphase.
4. Lang/*Long*: Hat eine Langzeitwirkung, seine Wirksamkeit nimmt mit jeder Produktionsphase um 3 Punkte ab.

B. Kosten/*Cost*: Die Kosten eines Zauberspruches in Magiepunkten

1. Stärke/*Strength*: Hängt direkt von den dafür eingesetzten Magiepunkten ab, die Stärke eines magischen Schutzes (MAR) wird direkt von den investierten Magiepunkten abgezogen. Bei einigen Sprüchen wird der MAR des Zieles durch die Anzahl der Magiepunkte dividiert, bei anderen wird die MAR einfach abgezogen (siehe bei den einzelnen Zaubersprüchen) Der Rückgewinnungswert einer Provinz gilt auch als ihr magischer Schutz.
2. Reichweite und Stärke/*Range and Strength*: Dieser Spruch kostet einen Magiepunkt für jede Provinz, die damit überbrückt wird (Reichweitenkosten von 0, wenn man sich auf derselben Provinz befindet). Die verbleibenden Magiepunkte haben Einfluss auf die Stärke des Zauberspruches, davon wird der magische Schutz (MAR) abgezogen.
3. Widerstand und Stärke/*Resistance and Strength*: Der Spruch hat eine festgelegte Auswirkung, allerdings wird die Aufhebung des Spruches ungleich schwieriger, wenn mehr Magiepunkte als benötigt dafür eingesetzt werden.
4. Fix/*Fixed*: Dieser Spruch hat festgelegte Kosten. Meist handelt es sich dabei um Schlacht- oder Duellsprüche. Der Spruch wird nicht von einem eventuell vorhandenen MAR beeinflusst.

Anmerkung: Wenn man mehr Magiepunkte als notwendig einsetzt, dann wird man nicht immer einen besseren Erfolg erzielen.
Beispiel: Wenn man 45 MP in den Spruch #151 Spioniere Streitkraft investiert, und der Spruch eigentlich nur 11 MP gebraucht hätte (einen besseren Magieschutz hatte die Zielstreitkraft nicht), dann wurden die 34 Magie, die zuviel eingesetzt wurden, einfach verbraucht. Mehr als ausspionieren kann man eine Streitkraft nicht.

Zauber, die fehlschlagen:
Zauber, die fehlschlagen, kosten immer einen Magiepunkt und alle Zutaten. Es werden in diesem Fall keine Magiepunkte eingespart, z.B. durch die eigene Disziplin.

C. Reichweite/*Range*: Die Entfernungsbegrenzung von Zaubersprüchen

1. Variabel/*Variable*: Hat eine unbegrenzte Reichweite, aber jede überbrückte Provinz kostet einen Magiepunkt.
2. Unbegrenzt/*Infinite*: Hat eine unbegrenzte Reichweite, keine Kosten für überbrückte Provinzen fallen an.
3. Kurz/*Short*: Hat nur in der Provinz, in der sich der Charakter befindet, eine Wirkung.
4. Besitz/*Possession*: Wirkt auf einen Gegenstand, der sich im Besitz des zaubernden Charakters oder in der Ausrüstung finden muss.

D. Ziel/*Target*: Mögliche Ziele für Zaubersprüche sind

Charakter/*Character*	**C**	Charakter
Selbst/*Self*	**C**	'Selbst' ist der Charakter, der den Zauber spricht, selber. Dies ist beim Memorieren aller Duell- und Schlachtzauber sowie bei vielen Strategischen Zaubern der Fall.
Gilde/*Guild*	**G**	Gilde.
Niederlassung/*Location*	**F**	Eine Niederlassung, Untergrundstadt, Lagerstätte, Ruine oder Wolkenburg.
Gegenstand/*Item*	**I**	Die ID# eines Gegenstandes (z.B. I#419 für Silber).
Streitkraft/*Force*	**F**	Jede Art von Streitkraft (Legion, Abenteurergruppe, Flotte, Nomadenlager, Niederlassung, Untergrundstadt, Ruine Lagerstätte oder Wolkenburg).
Herde/*Herd*	**H**	Herden ID#.
Feld-Streitkraft/*Field Force*	**F**	Legion, Abenteurergruppe, Flotte, Nomadenlager.
Markt/*Marketplace*	**M**	Markt.
Provinz/*Province*	**P**	Eine Provinz, normalerweise immer die, in der sich der Charakter selbst befindet.

E. Spruchart/Spell Type: Der Zweck, für den ein Zauberspruch gedacht ist

1. Schlachtzauber/*Battlespell*: Wirkt nur während der Magiephase einer Schlacht. Zum Memorieren wird kein Aktionspunkt benötigt.
2. Duellzauber/*Duelspell*: Wirkt nur während der Magiephase eines Duells. Zum Memorieren wird kein Aktionspunkt benötigt.
3. Strategiezauber/*Strategic Spell*: Entfaltet seine Wirkung während der Aktionsphase für Charaktere. Dafür werden Aktionspunkte benötigt.
4. Einmal-Strategiezauber/*Strategic One use*: Gleich wie die normalen Strategiezauber, doch wird der Spruch während des Sprechens 'verbraucht'. Typisches Beispiel: Zauber #111, Rufe Vertrauten.
5. Sammelspruch/*Group Spell*: Diese Art von Zauber wird niemals selbst gesprochen, dieser Spruch ist eine Ansammlung von anderen Sprüchen.

   Beispiel: der Sammelspruch #18, Flammensymbol, erlaubt es, die Zauber #16 und #17 zu sprechen, aber der Spruch zählt nur als ein Spruch. Zu Erinnerung, jeder Charakter kann nur 16 verschiedene Zauber haben. Wenn der Sammelspruch einen 'One Use'-Spruch beinhaltet, dann verschwindet der Sammelspruch natürlich nicht, wenn man den besagten Zauber spricht (siehe Sammelspruch #126/#135 und Zauber #111).

F. Spruchstufe/Spell Level

Dies gibt die relative Mächtigkeit eines Zauberspruches an und ob man ihn zu Beginn des Spieles wählen kann. Je höher die Stufe eines Spruches ist, umso seltener kommt er im Spiel vor. Ein Spruch der 5. Stufe ist extrem schwierig zu finden und zu erforschen. In manchen Spielmodulen kommen einige Priestersprüche überhaupt nicht vor.

G. Spruchkosten/Mana Cost

Magiepunkte sind die Kraft, die ein Charakter in einen Zauber stecken kann.

BENUTZEN VON ZAUBERSPRÜCHEN

Jeder Zauberspruch gehört entweder zu den Schlacht-, den Duell- oder den Strategiezaubern. Für manche benötigt man auch spezielle Zutaten, damit sie funktionieren. Charaktere, die eine magische Disziplin beherrschen, bewahren diese Zutaten in ihren Besitz-Freiplätzen auf, um sie nach Belieben verwenden zu können. Mit wenigen Ausnahmen haben alle Zaubersprüche das gleiche Muster (siehe Charakterbefehl S8 bzw. S9 für Priester):

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 60 Tahonka No	Cast Spell 244 Detect Powerpoint (S8)	Spell Target P 11/7,, Arcane Mana Points: 1

Tahonka No (ID#60) forscht in Provinz 11/7 nach einer Magiequelle.

In der Spalte Menge/*Amount* ist die gesamte Anzahl der Magiepunkte anzugeben, die in den Zauberspruch investiert werden sollen. Der Computer erkennt dann automatisch, wie viele Magiepunkte davon von Gegenständen oder einem Vertrauten spendiert werden, bzw. ob man welche spart, weil der Spruch der eigenen Disziplin angehört.

In der Spalte Ziel/*Target* ist immer das Ziel anzugeben, wie es unter 'Ziel' in der Tabelle für den jeweiligen Zauberspruch angegeben ist. Dabei ist jedoch darauf zu achten, dass auf keinen Fall das Präfix vergessen wird, da sonst nicht unterschieden werden kann, ob es sich beim Ziel um einen Charakter, eine Streitkraft, eine Gilde oder einen Gegenstand handelt.

KAMPFZAUBER: DUELL- UND SCHLACHTZAUBER

Zauberfähige memorieren diese Sprüche lange vor einem eventuellen Kampf, damit sie sich im Kampf auf das Wesentliche konzentrieren können. Jeder Charakter kann einen Duell- und einen Schlachtzauber memoriert haben. Den Charakter kostet das Memorieren weder eine Aktion noch einen Magiepunkt. Beim Memorieren gibt man als Anzahl an Magiepunkten 1 an (wird nicht verbraucht), wenn man den Zauber wieder 'entladen' will, dann gibt man 0 MP und den entsprechenden Zauber an. Ein Wechsel ist einfach - man memoriert den neuen Zauber, der alte wird überschrieben. Im Kampf werden die entsprechenden Magiepunkte vom Mana-Pool des Charakters abgezogen, sollte der Charakter zu wenige Magiepunkte haben, dann wird der Duell- oder der Schlachtzauber scheitern. Manche Duell- oder Schlachtzauber brauchen Zutaten, die dann zu Beginn des Kampfes aus dem Besitz des Zaubernden abgezogen werden. Duell- oder Schlachtzauber können in Scharmützeln/*Skirmish Combat* (= das Überrennen des Gegners durch kampfwertmäßige Überlegenheit) nicht gesprochen werden.
In einem Duell oder in einer Schlacht kann ein Charakter jeweils nur einen Zauber sprechen. Dabei hat der selbst memorierte Zauber Vorrang vor jenen Zaubern, die Artefakte automatisch (Autocast) sprechen. Unter den Artefakten gibt es ebenfalls eine Reihenfolge, Item #1 vor Item #2.

STRATEGIEZAUBER

Der Großteil der Zaubersprüche fällt in dieses Gebiet, sie sind meist allgemeiner Natur. Wenn ein Strategischer Zauber fehlschlägt, dann werden dem Charakter immer 1 MP und alle für den Zauber notwendige Zutaten abgezogen. Freies Mana durch Gegenstände oder der eigenen Disziplin zählt in diesem Fall nicht.

SAMMELSPRUCH

Diese Art von Zauber ist eine Ansammlung von Sprüchen, die Teil der Gruppe des Sammelspruches sind. Jede Disziplin hat auch einen Hauptsammelspruch, in dem alle Sprüche der Disziplin enthalten sind. Z.B. Spruch #28, Magiersymbol, der Magiersammelspruch. Dieser Spruch enthält alle Sprüche aus der Disziplin des Magiers, bis auf die Sprüche der Erweiterten Magie (#401 bis #499).

ERKLÄRUNG DER BEGRIFFE IN DER TABELLE DER ZAUBER

Name: Name und ID# des Zaubers.
Dauer: Wirkungsdauer des Zaubers (Sofort, Permanent, Phase, Lang).
Kosten: Welcher Art die Magiepunktekosten des Zaubers sind (Stärke, Reichweite, Widerstand, Fix)
Reichw: Die Entfernung, über die der Spruch gesprochen werden kann (Variabel,Unbegrenzt, Kurz, Besitz).
Ziel: Das eigentliche Ziel des Zaubers (Charakter, Selbst, Gilde, Streitkraft, Gegenstand, Herde, Markt, Provinz, Niederlassung, Feldstreitkraft).
Art: Die Spruchart (Schlachtzauber, Duellzauber, Strategiezauber, Sammelspruch/Gruppenspruch)
MP: Die Anzahl an Magiepunkten, die bei der Befehlsabgabe auf das Befehlsblatt/im LPE zu schreiben ist:

- 1 = Fix (eine ganze Zahl ist immer bei FIX-Sprüchen zu schreiben, also auch 1 beim Memorieren von Schlacht-/Duellzauber.
- >0 = die Zahl muss größer 0 sein.
- 5+ = mindestens 5.

Stufe: Die Spruchstufe, die der Zauber hat.



Die Disziplin des Magiers

Wizard

Magische Schilde

Magische Schilde sind defensive Zaubersprüche, um die Auswirkungen von Zaubersprüchen zu reduzieren. Die Stärke eines magischen Schildes addiert sich direkt zum Magieschutz (MAR) und bietet so einen guten Schutz gegen jegliche Art von Magie, auch gegen Heilsprüche und ähnliche gut gemeinte Sprüche, nicht gegen Duell- oder Schlachtzauber im Kampf. Bei strategischen Kampfzaubern, wie Ego-Attacke, wird der Angriff durch den Magieschutz dividiert. Magische Schilde reduzieren die Kraft von gegnerischen Zaubern auf einer Punkt-für-Punkt-Basis.
Beispiel: Wenn ein Zauber mit 4 MP auf ein Ziel mit 3 MAR gesprochen wird, dann wirkt nur noch 1 MP, oder der Zauber wird durch 3 MAR dividiert (je nach Art des Zaubers).

Magische Schilde und Strategiezauber
Magische Schilde addieren sich. Wenn sich nun ein Charakter (MAR von 3) in einer Gilde (MAR von 4) befindet, addiert sich der Magieschutz der Gilde und der Niederlassung (MAR von 5) zum Magieschutz des Charakters, wenn ein anderer Charakter von außerhalb der Stadt versucht, diesen magisch auszuspionieren (der Charakter hätte in diesem Fall MAR 12). Sollte der fremde Charakter aber in derselben Gilde stehen, dann hätte in unserem Beispiel der Zielcharakter nur einen MAR von 3.

- Ist ein Magieschutz aber 0 oder negativ (z.B. bei einem Charakter), dann wird der MAR in allen Formeln mit MAR 1 berechnet werden.
- Wenn das Ziel des Strategischen Zaubers eine Streitkraft ist, dann ist es egal, ob man in der Niederlassung oder außerhalb steht. Es zählt in jedem Fall der MAR der Streitkraft.
- Wenn das Ziel eine Gilde ist, dann ist es wiederum nicht egal, ob der Zaubernde in der Niederlassung steht oder außerhalb. Der MAR der Gilde muss aber in jedem Fall überwunden werden.

Magische Schilde und Kampfzauber
In Duellen oder Schlachten haben diese Zauber keine Auswirkungen auf den Magieschutz eines Charakters. Die Magischen Schilde helfen, sich z.B. vor magischer Spionage zu schützen, usw.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
1	Mag.Schild: Charakter	Lang	Stärke	Kurz	Char	Strat	>0	1
2	Mag.Schild: Niederlassung	Perm	Stärke	Kurz	Nied	Strat	>0	2
3	Mag.Schild: Feldstreitkraft	Lang	Stärke	Kurz	Feld	Strat	>0	1
4	Mag.Schild: Gilde	Perm	Stärke	Kurz	Gilde	Strat	>0	2
5	Schildsymbol	-	-	-	-	Gruppe	-	4

1. **Magischer Schild: Charakter**
Kosten: Anzahl der eingesetzten Magiepunkte.
Auswirkung: +1 MAR für jeden Magiepunkt über dem derzeitigen MAR. Die Stärke nimmt jeden Monat um 3 ab. Dieser Spruch schützt einen Charakter vor allen strategischen Zaubern, z.B. Ego-Attacke (#46), Fluch (#215), magische Spionage (#152) usw., die einen Charakter als Ziel haben und den MAR des Zielcharakters überwinden müssen.

2. **Magischer Schild: Niederlassung**
Kosten: Anzahl der eingesetzten Magiepunkte.
Auswirkung: +1 MAR für jeden Magiepunkt über dem derzeitigen MAR. Steigert den MAR einer Niederlassung, Untergrundstadt, Wolkenburg, Lagerstätte oder Ruine. Der MAR nimmt nicht mehr ab, außer er wird zerstört. Der MAR einer Niederlassung addiert sich zum MAR des Zieles eines strategischen Zaubers in der Niederlassung, wenn der Zaubernde außerhalb der Niederlassung steht.

3. **Magischer Schild: Feldstreitkraft**
Kosten: Anzahl der eingesetzten Magiepunkte.
Auswirkung: +1 MAR für jeden Magiepunkt über dem derzeitigen MAR. Steigert den MAR einer Legion, Abenteurergruppe, Nomadenlagerstätte oder Flotte. Die Stärke nimmt jeden Monat um 3 ab.

4. **Magischer Schild: Gilde**
Kosten: Anzahl der eingesetzten Magiepunkte.
Auswirkung: +1 MAR für jeden Magiepunkt über dem derzeitigen MAR der Gilde. Der MAR nimmt nicht mehr ab, außer er wird zerstört.

5. **Schildsymbol**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #1-4 zu benutzen, als würde er sie beherrschen.

Zerstöre Magie

Diese Sprüche werden dazu benutzt, magische Schilde zu entkräften. Ein magischer Schild verringert natürlich auch die Auswirkungen eines Zerstöre Magie-Spruches, aber jeder Punkt, der über die Stärke eines magischen Schildes hinausgeht, verringert die Stärke des magischen Schildes um 1 Punkt. Sollte ein Ziel durch keinen magischen Schild geschützt sein, wirkt sich der Spruch nicht aus.

Beispiel: Ein Charakter hat einen natürlichen Rassen-MAR von 5 und einen Magischen Schild von 12 direkt auf sich liegen. Ergibt also einen Gesamt MAR von 17. Ein anderer Charakter zaubert mit 40 Magiepunkten den Zauber 'Zerstöre Magie: Charakter' auf unseren Charakter. Dies sind um 23 Magiepunkte mehr als der MAR von 17. Der Magische Schild von 12 MP ist damit aufgehoben, doch die 5 Punkte natürlicher MAR werden davon nicht betroffen.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
6	Zer. Magie: Charakter	Sofort	Stärke	Kurz	Char	Strat	>0	1
7	Zer. Magie: Niederlassung	Sofort	Stärke	Kurz	Nied	Strat	>0	2
8	Zer. Magie: Feldstreitkraft	Sofort	Stärke	Kurz	Feld	Strat	>0	1
9	Zer. Magie: Gilde	Sofort	Stärke	Kurz	Gilde	Strat	>0	2
10	Zer. Magie: Ding	Zauber wurde aus dem Spiel genommen!						
11	Magiezerstörungssymbol	-	-	-	-	Gruppe	-	4

6. Zerstöre Magie: Charakter
Kosten: Anzahl der eingesetzten Magiepunkte.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt über dem derzeitigen MAR wird der MAR um 1 reduziert. Hat nur eine Auswirkung auf den MAR des Magischer Schild: Charakter-Spruches.

7. Zerstöre Magie: Niederlassung
Kosten: Anzahl der eingesetzten Magiepunkte.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt über dem derzeitigen MAR wird der MAR um 1 reduziert. Hat nur eine Auswirkung auf den MAR des Magischer Schild: Niederlassung-Spruches.

8. Zerstöre Magie: Feldstreitkraft
Kosten: Anzahl der eingesetzten Magiepunkte.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt über dem derzeitigen MAR wird der MAR um 1 reduziert. Hat nur eine Auswirkung auf den MAR des Magischer Schild: Feldstreitkraft-Spruches.

9. Zerstöre Magie: Gilde
Kosten: Anzahl der eingesetzten Magiepunkte.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt über dem derzeitigen MAR wird der MAR um 1 reduziert. Hat nur eine Auswirkung auf den MAR des Magischer Schild: Gilde-Spruches.

10. Zerstöre Magie: Ding
Der Zauber wurde aus dem Spiel genommen!

11. Magiezerstörungssymbol
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #6-10 anzuwenden, als würde er sie beherrschen.

Zauberstäbe

Zauberstäbe sind mächtige, magische Gegenstände, die aus dem Holz des Meldorian-Baumes hergestellt werden. Dazu wird 1 Einheit Meldorian, welche als Ziel (I#429) angegeben werden muss, verbraucht. Alle Zauberstäbe sind Waffen und müssen im Waffen-Freiplatz des Besitzers getragen werden, um wirken zu können. Zauberkundige bekommen einen Extrabonus, wenn sie diese Waffen verwenden.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
12	Spruchstab	Perm	Fix	Besitz	I#429	Strat	10	3
13	Regenerationsstab	Perm	Fix	Besitz	I#429	Strat	10	3
14	Magierstab	Perm	Fix	Besitz	I#429	Strat	10	3
15	Stabsymbol	-	-	-	-	Gruppe	-	5

12. Spruchstab
Kosten: 10 Magiepunkte plus 1 Meldorian (#429).
Auswirkung: Stellt einen Spruchstab #114 her. Diese Waffe hat einen Attack Factor von 50%. Jeder Zauberkundige, der diese Waffe führt, bekommt einen weiteren Bonus von AF 50%, und er bekommt +2 Freie Magiepunkte, wenn er Zaubersprüche spricht.

13. **Regenerationsstab**
Kosten: 10 Magiepunkte plus 1 Meldorian (#429).
Auswirkung: Stellt einen Regenerationsstab #113 her. Die Kampfwerte sind gleich denen des Spruchstabes, nur anstatt der Freien Magiepunkte regeneriert der Zauberkundige +3 Magiepunkte in der Produktion.

14. **Magierstab**
Kosten: 10 Magiepunkte plus 1 Meldorian (#429).
Auswirkung: Stellt einen Magierstab #115 her. Die Kampfwerte sind gleich denen des Spruchstabes, der Magier (keine andere Zauberkundigen-Disziplin) bekommt +3 Freie Magiepunkte und +3 Magiepunkte Rückgewinnung in der Produktion.

15. **Stabsymbol**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #12-14 anzuwenden, als würde er sie beherrschen.

Kampfsprüche

Die Kampfsprüche des Magiers lassen alles verzehrende, magische Flammen entstehen. Kampfsprüche können während einer Schlacht oder eines Duells angewendet werden.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
16	Feuersturm	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	2
17	Feuerball	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Duell	1	2
18	Flammensymbol	-	-	-	-	Gruppe	-	4

16. **Feuersturm (Schlacht)**
Kosten: Fixe 3 Magiepunkte.
Auswirkung: Schaden: 40 mal die Stufe des Zaubernden an Kampfwert/*Combat Factor* CF. Der MAR der Verteidiger dividiert den magischen Angriff. Beispiel: ein 31 Stufen-Magier spricht einen Feuersturm mit 1240 CF Schaden, aber die gegnerischen Soldaten haben einen Magieschutz (MAR) von 2. Das ergibt dann 620 Punkte Schaden beim Gegner. Wenn die Soldaten also z.B. einen Kampfwert von 15 haben, dann würden 40 von ihnen vernichtet.

17. **Feuerball (Duell)**
Kosten: Fix 1 Magiepunkt.
Auswirkung: Schaden: 8 mal die Stufe des Zaubernden an Kampfwert/*Combat Factor*. Der MAR des Verteidigers dividiert den magischen Angriff.

18. **Flammensymbol**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #16 und 17 anzuwenden, als würde er sie beherrschen.

Rituale des Magiers

Dieses Gebiet umfaßt einige der schwierigsten Sprüche des Magiers.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
19	Steigere Gildenstärke	Sofort	Stärke	Kurz	Gilde	Strat	5+	2
20	Senke Gildenstärke	Sofort	Stärke	Kurz	Gilde	Strat	5+	2
21	Magietransfer	Sofort	Stärke	Kurz	Char	Strat	5+	2
22	Sauge Magie	Sofort	Reichw	Vari	Char	Strat	3+	3
23	Stein zu Fleisch	Sofort	Fix	Kurz	Char	Strat	10	2
24	Entferne Zeichen *	Sofort	Stärke	Kurz	Char	Strat	30+	5
25	Teleportiere in Gilde	Sofort	Reichw	Kurz	Gilde	Strat	3+	3
26	Teleport	Sofort	Reichw	Kurz	Streitk	Strat	3+	3
27	Machtsymbol	-	-	-	-	Gruppe	-	5
28	Magiersymbol	-	-	-	-	Gruppe	-	6

* Bei Zauberspruch #24 wird das Zeichen unter Parameter 'Qualifier' eingetragen.

19. **Steigere Gildenstärke**
Kosten: Für je 5 Magiepunkte steigt die Stufe der Gilde um +1, nach Abzug des MAR und der Gildenstärke.
Auswirkung: Die Stufe der Gilde steigt. Beispiel: Gilde hat Stufe 10, und einen MAR von 5. Um die Gilde in einem Befehl um 2 Stufen zu erhöhen, muss man 25 Magiepunkte einsetzen (5 für MAR + 10 für Stufe 10 + 2 x 5 für 2 neue Stufen). Schon an diesem Beispiel sieht man, dass sich der Spruch wahrscheinlich nur bei niedriger Gildenstufe auszahlen wird.

20. Senke Gildenstärke

Kosten: Für je 5 Magiepunkte sinkt die Stufe der Gilde um -1, nach Abzug des MAR und der Gildenstärke.

Auswirkung: Die Stufe der Gilde sinkt.

21. Magietransfer

Kosten: 5 Magiepunkte plus 2 für jeden Magiepunkt, der über dem MAR transferiert werden soll.

Auswirkung: Der Magiepool des Zielcharakters wird erhöht, aber nur bis zu seiner Basis-Stufe (ohne Gegenstände). Erlaubt also den Transfer von Magiepunkten vom Zaubernden zum Ziel-Zauberkundigen. Diese Obergrenze wurde eingeführt, damit man keinen Charakter aufpumpen kann und damit das Arkane Gleichgewicht in Wanken bringt.

22. Sauge Magie

Kosten: 3 Magiepunkte plus 1 für jede Provinz plus 1 für jeden Punkt MAR plus 1 für jeden Magiepunkt, der abgezapft werden soll.

Auswirkung: Reduziert den Mana-Pool des Zielcharakters. Dies ist ein komplexer Spruch mit großer Reichweite. Durch diesen Spruch werden Magiepunkte nicht auf den Charakter selbst übertragen. Bei der Planung, wie viele Magiepunkte man jetzt wirklich braucht, um dem Gegner Magiepunkte abzuziehen, sollte man sorgfältig vorgehen.

23. Stein zu Fleisch

Kosten: 10 fixe Magiepunkte.

Auswirkung: Dies ist ein nützlicher Spruch, der versteinerte Charaktere wieder in Wesen aus Fleisch und Blut zurückverwandelt. Manche Monster verwandeln Charaktere in Stein, so ist dieser Spruch oftmals die letzte Rettung.

24. Entferne Zeichen

Kosten: 30 Magiepunkte plus MAR des Zieles.

Auswirkung: Dieser Spruch entfernt ein Zeichen beim Zielcharakter. Der Zaubernde muss entscheiden, welches Zeichen entfernt werden soll, da ein Charakter mehrere zugleich haben kann. Die Zeichen sind:

(1) Des Schicksals	(4) Der Magie
(2) Der Macht	(5) Der Göttlichkeit
(3) Des Bösen	(6) Des Ruhmes

Eingetragen wird das Zeichen im Befehlsbogen oder im LPE unter 'Qualifier'.

Hinweis: *Wenn ein Charakter sein Zeichen schon weitertransferiert hat oder er ein Zeichen besitzt, das hier nicht aufgeführt ist, dann kann es nicht mit dem Spruch #24 entfernt werden.*

25. Teleportiere in Gilde

Kosten: 3 Magiepunkte plus MAR der Zielgilde und ihrer Niederlassung (wenn der Sprecher sich außerhalb der Niederlassung befindet) plus 1 Magiepunkt für jede Provinz, die überwunden wird.

Auswirkung: Teleportiert den Zaubernden in die Zielgilde. Dabei werden alle Eintrittsbedingungen und Kosten ignoriert. Mit diesem Spruch kann man nicht in eine Streitkraft teleportieren (siehe Spruch 26). Dieser Spruch kostet 3 Magiepunkte plus 1 pro Provinz Entfernung und zusätzlich die Magiepunkte, um den Magieschutz der Gilde zu überwinden. Ziel ist die Gilde, welche der Charakter betreten will. Zur Berechnung der Entfernung wird die längere Distanz, entweder X oder Y, herangezogen.

Hinweis: *Es ist nicht möglich, mit einem Gefangenen zu teleportieren. Man kann auch nicht überladen teleportieren (sprich, man hat 0 Bewegungspunkte). Tiere im Besitz zählen zum Gewicht, im Gegensatz dazu wird das Kriegstier, auf welchem man reitet, als gewichtslos betrachtet. Und schließlich kann man mit mehr als 49% Wunden nicht teleportieren.*

26. Teleport

Kosten: 3 Magiepunkte plus MAR der Zielstreitkraft plus 1 Magiepunkt für jede Provinz, die überwunden wird.

Auswirkung: Dieser Spruch teleportiert den zaubernden Charakter von einer Streitkraft zu einer anderen. Der Spruch tritt während der Aktionsphase für Charaktere in Kraft und kostet 3 Magiepunkte plus 1 für jede Provinz an Entfernung plus eine Anzahl an Punkten zur Neutralisation des Magieschutzes der Zielstreitkraft. Zur Berechnung der Entfernung wird die längere Distanz, entweder X oder Y, herangezogen.

Hinweis: *Es ist nicht möglich, mit einem Gefangenen zu teleportieren. Man kann auch nicht überladen teleportieren (sprich, man hat 0 Bewegungspunkte). Tiere im Besitz zählen zum Gewicht, im Gegensatz dazu wird das Kriegstier, auf welchem man reitet, als gewichtslos betrachtet. Und schließlich ist es schwieriger mit vielen Wunden (in der Regel ab etwa 49% Wunden) zu teleportieren, da der Charakter durch reduzierte Tragkraft sehr schnell überladen sein kann.*

27. **Machtsymbol**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #19-26 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

28. **Magiersymbol**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #1-26 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Feuerkessel

Die Sprüche des Feuerkessels sind Fortschritte in der Zerstörungskraft der Kampfsprüche. Alle arbeiten nach dem gleichen Prinzip wie der klassische Feuerball/Feuersturm, wo die Stufe des Zaubernden mit der Zerstörungskraft des Spruches multipliziert und danach durch den MAR des Zieles dividiert wird. Das Ergebnis ist der Kampfwert/*Combat Factor*, den das Ziel verliert.
Die Zauber #401 bis #407 sind nicht im Magiersymbol #28 enthalten.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
401	Großer Feuersturm	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	3
402	Großer Feuerball	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Duell	1	3
403	Höllenfeuersturm	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	4
404	Höllenfeuerball	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Duell	1	4
405	Flammenmauer	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	5
406	Feuerstoß	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Duell	1	5
407	Feuerkessel	-	-	-	-	Gruppe	-	7

401. **Großer Feuersturm (Schlacht)**
Kosten: Fixe 6 Magiepunkte.
Auswirkung: Schaden: 80 mal die Stufe des Zaubernden an Kampfwert/*Combat Factor*. Der MAR des Verteidigers dividiert den magischen Angriff.

402. **Großer Feuerball (Duell)**
Kosten: Fixe 6 Magiepunkte.
Auswirkung: Schaden: 16 mal die Stufe des Zaubernden an Kampfwert/*Combat Factor*. Der MAR des Verteidigers dividiert den magischen Angriff.

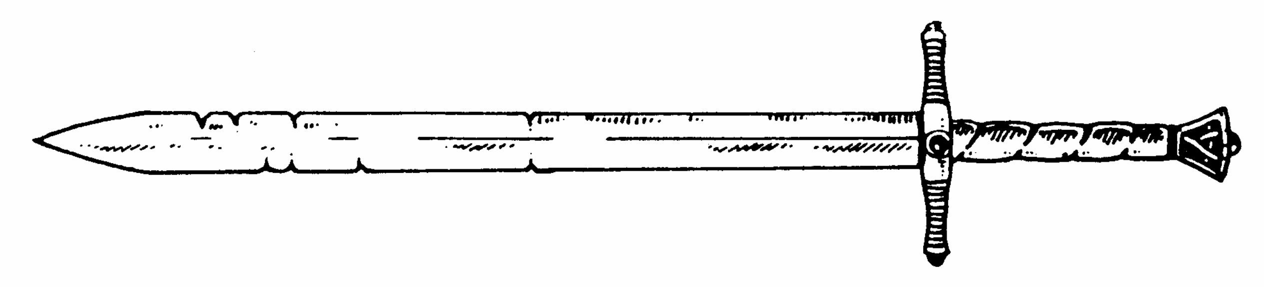
403. **Höllenfeuersturm (Schlacht)**
Kosten: Fixe 9 Magiepunkte.
Auswirkung: Schaden: 120 mal die Stufe des Zaubernden an Kampfwert/*Combat Factor*. Der MAR des Verteidigers dividiert den magischen Angriff.

404. **Höllenfeuerball (Duell)**
Kosten: Fixe 9 Magiepunkte.
Auswirkung: Schaden: 24 mal die Stufe des Zaubernden an Kampfwert/*Combat Factor*. Der MAR des Verteidigers dividiert den magischen Angriff.

405. **Flammenmauer (Schlacht)**
Kosten: Fixe 12 Magiepunkte.
Auswirkung: Schaden: 160 mal die Stufe des Zaubernden an Kampfwert/*Combat Factor*. Der MAR des Verteidigers dividiert den magischen Angriff.

406. **Feuerstoß (Duell)**
Kosten: Fixe 12 Magiepunkte.
Auswirkung: Schaden: 32 mal die Stufe des Zaubernden an Kampfwert/*Combat Factor*. Der MAR des Verteidigers dividiert den magischen Angriff.

407. **Feuerkessel**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #401-406 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.



Die Disziplin des Zauberers

Sorcerer

Magische Nebel und Einflüsterungen

Diese Zaubersprüche behandeln die Beeinflussung der Massen und helfen im 'vorbereitenden' Kampf bzw. im Management der eigenen Position.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
29	Alptraumnebel	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	4
30	Mutschleier	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	1
31	Furcht	Phase	Stärke	Kurz	Feld	Strat	>0	2
32	Tapferkeit	Phase	Stärke	Kurz	Feld	Strat	1+	2
33	Erhöhe SEI	Perm	Stärke	Kurz	Streitk	Strat	>0	3
34	Senke SEI	Perm	Stärke	Kurz	Streitk	Strat	>0	3
35	Beeinflussungssphäre	-	-	-	-	Gruppe	-	5

29. **Alptraumnebel (Schlacht)**
Kosten: Fixe 4 Magiepunkte.
Auswirkung: Die Moral der feindlichen Soldaten im gegenüberliegenden Kampffreiplatz wird um die Stufe des Zauberers gesenkt. Nur in der Schlacht einsetzbar, der Spruch wirkt nur während der Schlacht, und das Minimum der Moral ist 50. Wenn dieser feindliche Freiplatz geschlagen wurde, dann erlischt auch die Wirkung des Spruches. Der Spruch addiert sich zu eventuell vorhandenen anderen Zaubern (einschließlich anderer Alptraumnebel).

30. **Mutschleier (Schlacht)**
Kosten: Fixe 2 Magiepunkte.
Auswirkung: Die Moral der eigenen Soldaten im Kampffreiplatz wird um die Stufe des Zauberers erhöht, bis zu einem Maximum von 150. Der Spruch wirkt nur während einer Schlacht. Der Spruch wirkt nur im eigenen Freiplatz und hat mit den Auswirkungen des Oberbefehlshabers nichts zu tun.

31. **Furcht (Feld-Streitkräfte)**
Kosten: Plus 1 Magiepunkt pro Auswirkung über MAR.
Auswirkung: Dieser Spruch kann die Moral einer Legion, Nomadenlagerstätte, Flotte oder Abenteurergruppe pro Magiepunkt über dem MAR um je 1 senken. Dieser Effekt wird während der Produktion wieder gelöscht. Furcht kann nicht auf Niederlassungen, Untergrund-Städte oder Wolkenburgen gesprochen werden. Zur Erinnerung: die Moral in der Schlacht kann nicht unter 50 sinken.

32. **Tapferkeit (Feld-Streitkräfte)**
Kosten: Plus 1 Magiepunkt pro Auswirkung über MAR.
Auswirkung: Dieser Spruch kann die Moral einer Legion, Nomadenlagerstätte, Flotte oder Abenteurergruppe pro Magiepunkt über dem MAR um je 1 steigern. Dieser Effekt wird während der Produktion wieder gelöscht. Tapferkeit kann nicht auf Niederlassungen, Untergrund-Städte oder Wolkenburgen gesprochen werden. Zur Erinnerung: die Moral in der Schlacht kann nicht über 150 steigen.

33. **Erhöhe SEI**
Kosten: Plus 1 Magiepunkt pro Auswirkung über MAR.
Auswirkung: Dieser Spruch erhöht den SEI einer Streitkraft 1 Punkt pro Magiepunkt über MAR.
Hinweis: Dieser Spruch kann auf alle Streitkraftarten gesprochen werden, er kann vor allem einer Nomadenlagerstätte helfen, den SEI zu erhöhen. Der Spruch reduziert nicht die Anzahl an möglichen Reformen (Befehl S28) einer Streitkraft, er ist schlicht eine magische Erhöhung des SEI.

34. **Senke SEI**
Kosten: Plus 1 Magiepunkt pro Auswirkung über MAR.
Auswirkung: Dieser Spruch senkt den SEI einer Streitkraft um 1 Punkt pro Magiepunkt über MAR.

35. **Beeinflussungssphäre**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #29-34 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Sprüche der Bewusstseinsänderung

Bei diesen Sprüchen geht es um die subtile Änderung der Gedanken einzelner Charaktere.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
36	Misstrauen	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	>0	2
37	Freundschaft	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	>0	2
38	Habgier	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	>0	1
39	Tugend	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	>0	1
40	Vergiss Todfeind	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	>0	5
41	Kläre Gedanke	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	3+	2
42	Änderungssphäre	-	-	-	-	Gruppe	-	5

36. **Misstrauen**
Kosten: Plus 2 Magiepunkte pro Auswirkung über MAR.
Auswirkung: Für je 2 Magiepunkte über dem Magieschutz eines Charakters sinkt dessen Loyalität/*Loyality* um 1 Punkt. Dieser Spruch von besonders hinterhältiger Natur läßt Argwohn in einem Charakter aufkeimen, wodurch seine Loyalität absinkt. Je geringer die Loyalität eines Charakters ist, um so leichter ist er dazu zu bewegen, zu einer anderen Spielerposition überzulaufen (durch Diplomatiebefehle D1 und D2).

37. **Freundschaft**
Kosten: Plus 2 Magiepunkte pro Auswirkung über MAR.
Auswirkung: Für je 2 Magiepunkte über dem Magieschutz eines Charakters steigt dessen Loyalität/*Loyality* um 1 Punkt. Je höher die Loyalität eines Charakters ist, desto schwerer wird es für andere Spieler, ihn abzuwerben. Besser ist es zwar, die Loyalität seiner Charaktere mit den Befehl D7 und D8 zu steigern, doch dies klappt nur mit dem Hauptcharakter als Sponsor, und sollte dieser nicht greifbar sein, hilft oft nur noch der Zauber Freundschaft.

38. **Habgier**
Kosten: Plus 1 Magiepunkt pro Auswirkung über MAR.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt über dem MAR des Charakters wird die Habgier/*Greed Resistance* um 1 Punkt kleiner. Dieser Spruch verstärkt die in einem Charakter vorhandene Geldgier, wodurch es einem anderen Spieler leichter fällt, diesen Charakter zu diplomatisieren oder zu bestechen.

39. **Tugend**
Kosten: Plus 1 Magiepunkt pro Auswirkung über MAR.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt über dem MAR des Charakters wird die Habgier/*Greed Resistance* um 1 Punkt größer. Dieser Spruch senkt die in einem Charakter vorhandene Geldgier, wodurch es einem anderen Spieler schwerer fällt, diesen Charakter zu diplomatisieren oder zu bestechen.

40. **Vergiss Todfeind**
Kosten: Plus 1 Magiepunkt über MAR 3%-Chance auf Erfolg.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt über der Magieresistenz MAR des Zielcharakters besteht eine 3%-Chance, dass der Spruch gelingt, und der Todfeind aus dem Gedächtnis gelöscht wird. Das Maximum ist 95% Chance. Oft erweist sich der aufgestaute Haß als so übermächtig, dass es unmöglich ist, den Todfeind aus dem Gedächtnis zu bannen, und das Ziel wird wahnsinnig. *Beispiel: 10 Magiepunkte über dem MAR würden eine 30%-Chance auf Erfolg bedeuten.*

41. **Kläre Gedanken**
Kosten: 3 Magiepunkte über MAR.
Auswirkung: Dieser Spruch löscht den Bezaubere Charakter/Monster-Spruch (#48/49), den Auftrag (Spruch #285) eines Charakter oder die Bewusstseinstrübung (z.B. durch Spruch #47). Der Spruch löscht also alle fremden Kontrollen, die einem Charakter widerfahren sind. Dies ist die einzige Möglichkeit, wie man einen bezauberten und unter fremder Kontrolle stehenden Charakter noch vor der Produktion wieder voll in den Griff bekommt.

42. **Änderungssphäre**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #36-41 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Kontrollzauber

Diese Sprüche dienen dazu, direkten Einfluss auf das Denken anderer Charaktere auszuüben.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
43	Wahnsinn	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	>0	3
44	Heile Wahnsinn	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	5+	3
45	Böser Blick	Sofort	Fix	Kurz	Char	Duell	1	2
46	Ego Attacke	Sofort	Reichw	Vari	Char	Strat	>0	3
47	Bewusstseinstrübung	Phase	Stärke	Kurz	Char	Strat	>0	3
48	Bezaubere Charakter	Phase	Stärke	Kurz	Char	Strat	5+	4
49	Bezaubere Monster	Phase	Stärke	Kurz	Char	Strat	10+	4
50	Kontrollsphäre	-	-	-	-	Gruppe	-	5
50	Zaubererspähre	-	-	-	-	Gruppe	-	6

43. Wahnsinn
Kosten: Plus 1 Magiepunkt über MAR pro 3% Chance auf Erfolg.
Auswirkung: Dieser Spruch treibt das Opfer, sollte er gelingen, in den Wahnsinn. Für jeden Magiepunkt, der über den MAR eines Charakters hinausgeht, hat man eine 3%-Chance, dass das Opfer wahnsinnig wird. Die maximale Wahrscheinlichkeit beträgt 95%.

44. Heile Wahnsinn
Kosten: 5 Magiepunkte über MAR.
Auswirkung: Dieser Spruch heilt einen wahnsinnigen Charakter. Er kostet 5 Magiepunkte plus MAR des zu heilenden Charakters.

45. Böser Blick (Duell)
Kosten: Fix 3 Magiepunkte.
Auswirkung: Schaden: 5 mal die Stufe des Zaubernden an Kampfwert/*Combat Factor* + 10%-Chance, dass der Zielcharakter wahnsinnig wird. Der MAR des Verteidigers dividiert den magischen Angriff.

46. Ego Attacke
Kosten: 5 Magiepunkte über MAR.
Auswirkung: Dieser Spruch greift den Verstand eines Charakters an und kann auch auf große Entfernungen wirken. Dabei wirkt eine große mentale Kraft auf das Opfer ein, was sich in einem magischen Angriff auf den Zielcharakter auswirkt. *CF Schaden = ((MP - Entfernung in Provinzen) x10) / MAR*.
Hinweis: Ein Fluch hilft nicht, den Zielcharakter leichter umzuhauen.

47. Bewusstseinstrübung
Kosten: Anzahl an Magiepunkten über MAR.
Auswirkung: Dieser Spruch bewirkt einen mentalen Schock, wodurch ein Charakter vorübergehend (bis zur nächsten Produktionsphase) schwachsinnig werden kann. Ein schwachsinniger Charakter kann keinerlei Befehle ausführen. Jeder Magiepunkt über dem MAR eines Charakters gibt eine 3%-Erfolgschance. Die maximale Chance ist 95%. Die Auswirkung des Spruches kann mit Spruch #41 Kläre Gedanken aufgehoben werden.

48. Bezaubere Charakter
Kosten: 5 Magiepunkte plus 2 Magiepunkte pro Basisprestige plus MAR.
Auswirkung: Falls dieser Spruch gelingt, kann man einen Charakter einer Standardrasse (ID# 201-280) bis zur nächsten Produktionsphase unter seine Kontrolle bringen. Weiters darf der Charakter weder einen Untoten- noch einen Werstatus haben (dann muss der Spruch #49 verwendet werden). Die Kosten dieses Spruches betragen 5 Magiepunkte, plus Magiepunkte, um den MAR eines Charakters zu neutralisieren, plus 2 Magiepunkte pro vorhandenem Basisprestigepunkt. Ein Charakter mit einem Basisprestige von 6 und einer MAR von 3 könnte mit 5 + 3 + 12 = 20 Magiepunkten bezaubert werden.
Welche und wie viele Aktionen hat nun ein frisch bezauberter Charakter? Da muss man generell unterscheiden zwischen Spieler- und Nicht-Spieler-Charakteren:

> Spieler-Charaktere: Durch das Bezaubern bekommt man zumindest eine Aktion für diesen Charakter ‚frei geschaltet'. Sollte der bezauberte Charakter aber keine weiteren Aktionen mehr frei haben, weil sie sein eigentlicher ‚Besitzer' schon verbraucht hat, dann bekommt man keine weiteren Aktionen mehr. Sollte aber der ‚Besitzer' des Bezauberten einen Fehler machen oder aus welchen Grund auch immer der Bezauberte in seinem eigentlichen Spielzug nicht alle Aktionen verbraucht haben, dann kann der Bezauberer diese Aktionen verbrauchen. → Wichtig: neue freie Aktionen bekommt der Charakter nur dann, wenn der Spieler (=Besitzer des Charakters) auch einen Spielzug macht.

<u>Nicht-Spieler-Charaktere:</u> Durch das Bezaubern bekommt man zumindest eine Aktion für diesen Charakter ‚frei geschaltet‘. Weitere Aktionen können dann noch bis zum Maximum an Aktionen des Bezauberten gemacht werden (in der Regel 2 Aktionen, manche Charaktere haben aber auch mehr). Diese ‚verbrauchten‘ Aktionen werden dann nicht mehr freigegeben, weil der Charakter unbespielt ist. D.h. wenn man nach der nächsten Produktion denselben Charakter noch einmal bezaubert, wird man nur eine einzige Aktion mit ihm machen können.

<u>Hinweis:</u> Dieser Zauber erlaubt bei erfolgreicher Bezauberung nicht das Verschenken von Soldaten oder Streitkräften. Man kann also nicht hergehen, den Hauptcharakter einer Spielerposition bezaubern, seine Soldaten aus der Heimatstadt transferieren und dann angreifen. Man kontrolliert nur die Aktionen des Charakters, so kann man den Charakter transferieren (T11), umrüsten (Q1) oder verwenden (U3), er kann aber z.B. nicht Streitkräfte verschenken, Parteibeitritte machen oder Fähigkeiten vergessen (welche Befehle man noch mit einem Bezauberten machen kann, muss man im Spiel selbst herausfinden). Man kann auch keinen bereits bezauberten Charakter noch einmal bezaubern. Sollte einem bezauberten Charakter ein Diplomatiebefehl (D2) befohlen werden, dann gehört der neue Charakter der Position, der der Bezauberte angehört (und nicht dem Bezauberer). Man bekommt keinen Ausdruck über den bezauberten Charakter, und keinen Ausdruck über das Ergebnis der von ihm befohlenen Aktionen des beauftragten Charakters. Dieses Ergebnis erhält nur der Besitzer des Charakters.

49. Bezaubere Monster
Kosten: 10 Magiepunkte plus 2 Magiepunkte pro Basisprestige plus MAR.
Auswirkung: Funktioniert ähnlich dem Spruch #48 Bezaubere Charakter. Mit diesem Spruch kann man Charaktere einer Monsterrasse (Rasse >280) oder Charaktere mit Untoten- und Werstatus bezaubern. Oftmals wird Bezaubere Monster dazu verwendet, Monster aus Ruinen zu bezaubern, um sie dann mit T11 aus der Ruine zu bringen, oder dazu, um Monster zu eigenen Streitkräften zu bewegen.

50. Kontrollsphäre
<u>Sammelspruch:</u> Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #43-49 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

51. Zauberersphäre
<u>Sammelspruch:</u> Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #29-49 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Innerer Ruf

Die Sprüche des Inneren Rufs beschäftigen sich mit Erhöhung und Senkung von Loyalität und Habgier. Im Gegensatz zu den Sprüchen #36 bis #39 sind dies aber FIX-Kostensprüche, der MAR des Zielcharakters ist also egal. Die Argwohnsprüche verringern die Loyalität um entweder 7 oder 10 wie beschrieben, während die Fiebersprüche die Habgier um 15 oder 20 verringern und die Bestechung erleichtern. Treue erhöht die Loyalität um 10, Bescheidenheit erhöht die Habgier um 20.
Die Zauber #411 bis #417 sind nicht in der Zauberersphäre #51 enthalten.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
411	Argwohn	Sofort	Fix	Kurz	Char	Strat	10	3
412	Großer Argwohn	Sofort	Fix	Kurz	Char	Strat	15	4
413	Goldfieber	Sofort	Fix	Kurz	Char	Strat	10	3
414	Mithrilfieber	Sofort	Fix	Kurz	Char	Strat	12	4
415	Treue	Sofort	Fix	Kurz	Char	Strat	12	3
416	Bescheidenheit	Sofort	Fix	Kurz	Char	Strat	12	4
417	Innerer Ruf	-	-	-	-	Gruppe	-	6

411. Argwohn
Kosten: Fixe 10 Magiepunkte.
Auswirkung: Senkt die Loyalität/*Loyality* des Zielcharakters um 7.

412. Großer Argwohn
Kosten: Fixe 15 Magiepunkte.
Auswirkung: Senkt die Loyalität/*Loyality* des Zielcharakters um 10.

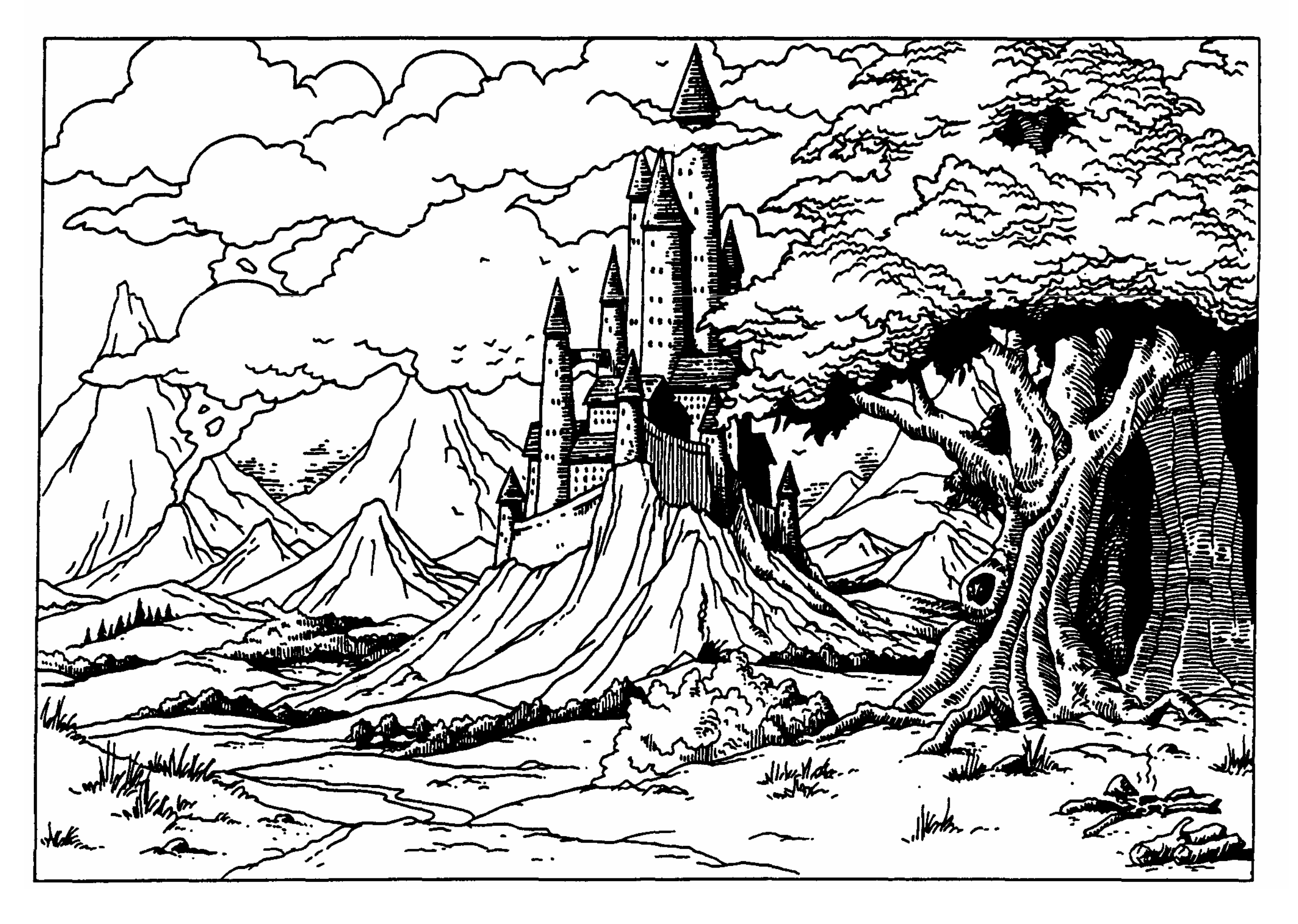
413. Goldfieber
Kosten: Fixe 10 Magiepunkte.
Auswirkung: Senkt die Habgier/*Greed Resistance* des Zielcharakters um 15.

414. **Mithrilfieber**
Kosten: Fixe 12 Magiepunkte.
Auswirkung: Senkt die Habgier/*Greed Resistance* des Zielcharakters um 20.

415. **Treue**
Kosten: Fixe 12 Magiepunkte.
Auswirkung: Steigert die Loyalität/*Loyality* des Zielcharakters um 10.

416. **Bescheidenheit**
Kosten: Fixe 12 Magiepunkte.
Auswirkung: Steigert die Habgier/*Greed Resistance* des Zielcharakters um 20.

417. **Innerer Ruf**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #411-416 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.



Die Disziplin des Illusionisten

Illusionist

Sprüche des Lichtes

Diese Zaubersprüche beschäftigen sich in erster Linie mit Sinnestäuschungen und Lichtbrechung.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
52	Tarne Niederlassung	Perm	Stärke	Kurz	Niederl	Strat	10+	3
53	Unsichtbarkeit	Phase	Stärke	Kurz	Selbst	Strat	5+	3
54	Illusion der Freundschaft	Phase	Fix	Kurz	Char	Strat	12	1
55	Uneingeladene Gäste	Zauber wurde aus dem Spiel genommen!						
56	Illusionäre Soldaten	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	2
57	Schimmerglanz	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	2
58	Verzerrung	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Duell	1	1
59	Schatten des Lichts	-	-	-	-	Gruppe	-	5

52. **Tarne Niederlassung**
Kosten: 10 Magiepunkte über MAR des Zieles.
Auswirkung: Dieser Spruch läßt eine Niederlassung, Untergrundstadt, Lagerstätte, Ruine oder Wolkenburg so mit ihrer Umgebung verschmelzen, dass es fast unmöglich ist, sie zu finden. Die Grundkosten betragen 10 Magiepunkte, plus die Magiepunkte, um den MAR zu neutralisieren. So getarnte Niederlassungen werden z. B. nur auf dem Ausdruck angegeben, wenn man eine Provinz erforscht, beim bloßen Durchwandern entdeckt man nichts. Diese Tarnung bringt nichts, wenn es sich um eine Stadt mit 2000 Bevölkerung oder mit großen Mauern handelt. So eine Stadt ist einfach nicht mehr zu tarnen.

53. **Unsichtbarkeit**
Kosten: 5 Magiepunkte über MAR.
Auswirkung: Macht den Zaubernden bis zur nächsten Produktion unsichtbar.

54. **Illusion der Freundschaft**
Kosten: 12 fixe Magiepunkte plus 1 Mandrake #423 (Alraune).
Auswirkung: Gibt einem Charakter eine 50%-Chance, die Eintrittsbedingungen einer Streitkraft oder Gilde bei einem T11-Befehl zu ignorieren. Es gibt eine 50%-Möglichkeit, dass der Spruch durch die vorhandenen Wachen vereitelt wird und die Eintrittsbedingungen wieder wirksam sind. Tritt dieser Fall ein, besteht eine 50%-Chance, dass der Charakter gefangen wird. Beim Eintritt in eine Gilde muss auf jeden Fall die Eintrittsgebühr bezahlt werden. Nach einer Produktion löst sich der Spruch auf.

55. **Uneingeladene Gäste**
Der Zauber wurde aus dem Spiel genommen!

56. **Illusionäre Soldaten (Schlacht)**
Kosten: Fixe 3 Magiepunkte.
Auswirkung: Die Soldaten im Kampffreiplatz des Zaubernden bekommen +25% AF in der Schlacht.

57. **Schimmerglanz (Schlacht)**
Kosten: Fixe 3 Magiepunkte.
Auswirkung: Die Soldaten im gegnerischen Kampffreiplatz bekommen -50% AF in der Schlacht.

58. **Verzerrung (Duell)**
Kosten: Fix 1 Magiepunkt.
Auswirkung: Der gegnerische Charakter erhält einen negativen Gesamtmodifikator von -30% (d.h. AF und DF).

59. **Schatten des Lichtes**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #52-58 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Ortungszauber

Diese Sprüche drehen sich um das Wissen über Illusionen, wie man sie als solche erkennt und wie man sie zerstören kann.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
60	Entdecke Unsichtbares	Sofort	Stärke	Kurz	Selbst	Strat	2+	1
61	Zerstöre Illusion	Sofort	Stärke	Kurz	Char	Strat	1+	2
62	Zerstöre Dunkle Magie	Sofort	Stärke	Kurz	Selbst	Schlacht	1	1
63	Schatten des Wissens	-	-	-	-	Gruppe	-	5

60. **Entdecke Unsichtbares**
Kosten: 2 Magiepunkte plus MAR des Zieles.
Auswirkung: Dieser Spruch wird auf sich selbst gesprochen und erlaubt dem Zaubernden, die ersten 15 unsichtbaren Charaktere, die sich in derselben Streitkraft oder in derselben Gilde aufhalten, aufzuspüren. Ebenso die Charaktere, die sich in einer in der Niederlassung vorhandenen Abenteurergruppe befinden. Unsichtbare Charaktere, die sich in Gilden befinden, in der der Zaubernde sich nicht befindet, können nicht entdeckt werden.

61. **Zerstöre Illusion**
Kosten: 1 Magiepunkte plus MAR des Zieles.
Auswirkung: Hebt die Unsichtbarkeit eines Charakters auf, ebenso wird der Effekt des Spruches 'Illusion der Freundschaft (#54)' zerstört. Die Kosten betragen 1 Magiepunkt über dem MAR des Zielcharakters.

62. **Zerstöre Dunkle Magie (Schlacht)**
Kosten: Fixe 2 Magiepunkte.
Auswirkung: Dieser Spruch gibt den Soldaten im selben Kampffreiplatz wie der Zaubernde +3 DF, +2 MAR und +2 SAR. Dieser Zauber ist ein guter 'Low Level'-Schlachtspruch.

63. **Schatten des Wissens**
<u>Sammelspruch:</u> Dieser Spruch erlaubt einem Charakter, die Sprüche #60-62 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.



Sprüche der Dunkelheit

Diese Sprüche drehen sich um die Manipulation von Dunkelheit und den daraus resultierenden Kräften.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
64	Dunkelheit	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	2
65	Schattensturm	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	3
66	Blanke Angst	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	2
67	Todesschatten	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	3
68	Schatten der Dunkelheit	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Gruppe	1	5
69	Schatten der Illusionen	-	-	-	-	Gruppe	-	6

64. **Dunkelheit (Schlacht)**
Kosten: Fixe 3 Magiepunkte
Auswirkung: Gibt den Soldaten im selben Freiplatz wie der Zaubernde +30% Generalmodifikator, also auf AF und DF.

65. **Schattensturm (Schlacht)**
Kosten: Fixe 5 Magiepunkte
Auswirkung: Die Soldaten im gegnerischen Freiplatz erhalten -10 Moral und -20% AF.

66. **Blanke Angst (Schlacht)**
Kosten: Fixe 2 Magiepunkte
Auswirkung: Die Soldaten im gegnerischen Freiplatz erhalten -15 Moral.

67. **Todesschatten (Schlacht)**
Kosten: Fixe 3 Magiepunkte
Auswirkung: Schaden: 40 mal die Stufe des Zaubernden an Kampfwert/*Combat Factor*. Der MAR der Verteidiger dividiert den magischen Angriff.

68. **Schatten der Dunkelheit**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt einem Charakter, die Sprüche #64-67 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

69. **Schatten des Illusionisten**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt einem Charakter, die Sprüche #52-67 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Meister des Unsichtbaren

Illusionisten können auch andere unsichtbar machen, bzw. die Kosten von Stärke auf Fix ändern, damit auch Charaktere mit hoher MAR unsichtbar gemacht werden können.
Die Zauber #421 bis #424 sind nicht im Zauber Schatten der Illusionisten #69 enthalten.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
421	Unsichtbarkeit anderer	Phase	Stärke	Kurz	Char	Strat	5+	4
422	Unsichtbarkeitsmantel	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	15	4
423	Unsichtbarkeitsnebel	Phase	Fix	Kurz	Char	Strat	20	5
424	Meister des Unsichtbaren	-	-	-	-	Gruppe	-	6

421. **Unsichtbarkeit anderer**
Kosten: 5 Magiepunkte über MAR des Zieles.
Auswirkung: Macht den Zielcharakter unsichtbar.

422. **Unsichtbarkeitsmantel**
Kosten: Fixe 15 Magiepunkte.
Auswirkung: Wird auf sich selbst gesprochen, Unsichtbarkeit zu fixen Kosten.

423. **Unsichtbarkeitsnebel**
Kosten: Fixe 20 Magiepunkte.
Auswirkung: Macht den Zielcharakter unsichtbar, Unsichtbarkeit für den Zielcharakter zu fixen Kosten.

424. **Meister des Unsichtbaren**
Sammelspruch: Meister des Unsichtbaren ist der Gruppenspruch und erlaubt, die Sprüche #421-423 zu sprechen.

Die Disziplin des Totenbeschwörers

Necromancer

Niedere Nekromantie

Diese Sprüche dienen zur Erschaffung der niederen Arten von Untoten (Skelette, Zombies und Ghule). Diese Sprüche müssen schon beim Training der Soldaten verwendet werden und kosten neben den dazu notwendigen Magiepunkten auch einen Aktionspunkt. Dazu muss man beim Befehl T1, Trainiere Soldaten, die ID# des gewünschten Status unter 'G' auf den Befehlsbogen schreiben. Man beachte, dass Soldaten nie mehr als einen übernatürlichen Status haben können. Diese so veränderten Soldaten kämpfen in Zukunft sowohl mit den Modifikatoren ihrer ursprünglichen Rasse als auch mit solchen, die sich von ihrem neuen Status ableiten. Soldaten, die einmal mit einem übernatürlichen Status versehen wurden, können nie wieder normale Soldaten werden. Untote wirken sich mit -1 pro Soldat auf den SEI einer Niederlassung aus, außer die Niederlassung ist ein 'Hort der Untoten'/*'Haven of Undead'*
Die genauen Werte, die die Soldaten durch den untoten Status erhalten, variieren von Modul zu Modul. Nähere Infos im jeweiligen Modul und auch untote Soldaten brauchen Nahrung.
Hinweis: Eine einzige Einheit Nachtschatten/*Nightshade* (#425) reicht aus, um einen dieser Sprüche im T1-Befehl zu verwenden, egal wie viele Soldaten man zu Untoten macht.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
70	Skelett-Krieger	Perm	Fix	Kurz	Soldaten (T1)	Strat	-	1
71	Zombie-Krieger	Perm	Fix	Kurz	Soldaten (T1)	Strat	-	2
72	Ghul-Krieger	Perm	Fix	Kurz	Soldaten (T1)	Strat	-	3
73	Niederes Ritual	-	-	-	-	Gruppe	-	4

70. Skelett-Krieger (Status #347) (Teil des T1-Befehles)
Kosten: ½ Magiepunkt pro Soldat + 1 Einheit Nightshade (#425).
Auswirkung: Mit diesem Spruch kann der Charakter während des T1-Befehles den Soldaten den Status Skelett (#347) verleihen. Den Soldaten kann nur während der Abgabe des Befehles T1 der Status Skelett gegeben werden. Unter 'Status' in der LPE Befehlsabgabe schreibt man den Status #347. Die Einheit Nachtschatten muss sich im Besitz des Charakters befinden und wird verbraucht.

71. Zombie-Krieger (Status #352) (Teil des T1-Befehles)
Kosten: 1 Magiepunkt pro Soldat + 1 Einheit Nightshade (#425).
Auswirkung: Mit diesem Spruch kann der Charakter während des T1-Befehles den Soldaten den Status Zombie (#352) verleihen. Den Soldaten kann nur während der Abgabe des Befehles T1 der Status Zombie gegeben werden. Unter 'Status' in der LPE Befehlsabgabe schreibt man den Status #352. Die Einheit Nachtschatten muss sich im Besitz des Charakters befinden und wird verbraucht.

72. Ghul-Krieger (Status #357) (Teil des T1-Befehles)
Kosten: 1½ Magiepunkt pro Soldat + 1 Einheit Nightshade (#425).
Auswirkung: Mit diesem Spruch kann der Charakter während des T1-Befehles den Soldaten den Status Ghul (#357) verleihen. Den Soldaten kann nur während der Abgabe des Befehles T1 der Status Ghul gegeben werden. Unter 'Status' in der LPE Befehlsabgabe schreibt man den Status #357. Die Einheit Nachtschatten muss sich im Besitz des Charakters befinden und wird verbraucht.

73. Niederes Ritual
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #70-72 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Schutzsprüche

Diese Sprüche bieten bis zu einem gewissen Grad Schutz vor Untoten.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
74	Schutz vor Untoten	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Duell	1	1
75	Untotenabwehr I	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	1
76	Untotenabwehr II	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	2
77	Untotenabwehr III	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	3
78	Schutzritual	-	-	-	-	Gruppe	-	4

74. Schutz vor Untoten (Duell)
Kosten: Fixe 3 Magiepunkte.
Auswirkung: Addiert +10 DF zum Charakter, wenn er gegen einen Untoten kämpft.

75. **Untotenabwehr I (Schlacht)**
Kosten: Fixe 3 Magiepunkte.
Auswirkung: Der gegnerische Freiplatz mit untoten Soldaten bekommt einen generellen Malus von -20% (AF und DF).

76. **Untotenabwehr II (Schlacht)**
Kosten: Fixe 5 Magiepunkte.
Auswirkung: Der gegnerische Freiplatz mit untoten Soldaten bekommt einen generellen Malus von -40% (AF und DF).

77. **Untotenabwehr III (Schlacht)**
Kosten: Fixe 7 Magiepunkte.
Auswirkung: Der gegnerische Freiplatz mit untoten Soldaten bekommt einen generellen Malus von -60% (AF und DF).

78. **Schutzritual**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #74-77 zu benutzen, als würde er sie beherrschen.

Todesverspottende Riten

Diese Sprüche dienen zur Zerstörung von Untoten.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
79	Vertreibe Untote	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Duell	1	4
80	Vertreibe niedere Untote	Sofort	Stärke	Kurz	Streitk	Strat	2+	3
81	Zerstöre Untote	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	2
82	Entferne Untotenstatus	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	20+	3
83	Empathische Selbstheilung	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Duell	1	1
84	Zerstörungsritual					Gruppe		5

79. **Vertreibe Untote (Duell)**
Kosten: Fixe 5 Magiepunkte.
Auswirkung: Wenn der Charakter gegen einen Untoten kämpft, erhält dieser automatisch 10% Wunden.

80. **Vertreibe niedere Untote**
Kosten: 2 Magiepunkte pro Auswirkung über MAR.
Auswirkung: Dies ist ein strategischer Angriffsspruch, der pro 2 Magiepunkten über dem MAR einer Streitkraft sofort 2 Skelette, 1 Zombie oder 1 Ghul vertreibt. Welche Freiplätze betroffen sind, ist dem Zufall überlassen.

81. **Zerstöre Untote (Schlacht)**
Kosten: Fixe 3 Magiepunkte.
Auswirkung: Schaden: 50 mal die Stufe des Zaubernden an Kampfwert/*Combat Factor*, wenn der Charakter untoten Soldaten gegenübersteht. Der MAR der Verteidiger dividiert den magischen Angriff.

82. **Entferne Untoten-Status**
Kosten: 20 Magiepunkte plus MAR plus 1 Asarum (#427).
Auswirkung: Durch diesen Spruch kann ein Charakter vom Untoten-Dasein befreit werden. Dieser Spruch kostet 20 Magiepunkte über dem MAR eines Charakters, und zusätzlich benötigt man 1 Einheit Asarum (#427). Dieser Zauber kann nicht auf einen Charakter gesprochen werden, der Tot, Lange Tot, Verwesend, Begraben oder Zur Rast gelegt (*Dead, Very Dead*, *Long Dead, Dead and Buried oder Laid to Rest*) ist.

83. **Empathische Selbstheilung (Duell)**
Kosten: Fixe 3 Magiepunkte.
Auswirkung: Dieser Duellspruch überträgt die eigenen Wunden auf einen anderen Charakter. Die Verwundung wird in Kampfwert-Punkten übertragen, nicht im Prozentsatz der Verwundung.
Beipiel: Ein Charakter mit 30 CF ist zu 30% verwundet, er überträgt daher auf einen Zielcharakter (mit MAR 1) 9 CF-Punkte Schaden. Dieser übertragene Schaden wird durch den MAR des Zielcharakters dividiert. Im oben angeführten Beispiel würde das bei einem MAR von 3 bedeuten, dass die 9 CF Schaden durch 3 dividiert werden und nur noch 3 CF Schaden 'durchkommen'. Der eigene Charakter ist aber in jedem Fall seine Wunden los.
Hinweis: Damit der Zauber im Duell klappt, muss der Charakter bereits in der Magiephase des Kampfes verwundet sein. Ein Charakter, der mehr als 50% Wunden hat, versucht in jeder Kampfrunde zu flüchten. D.h. es kann passieren, dass er vor der Magiephase das Weite sucht.

84. Zerstörungsritual
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #79-83 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Höhere Nekromantie

Das Sprechen eines solchen Zauberspruchs verwandelt einen Charakter mit keinem oder einem gleich- oder niederwertigeren Status in einen Untoten. Der Zauber muss auf einen Charakter gesprochen werden, der Tot, Lange Tot, Verwesend oder sogar schon Begraben (*Dead, Very Dead, Lond Dead oder Dead and Buried*) ist. Die Sprüche wirken nicht auf lebende (egal ob auch versteinert oder wahnsinnig) oder Zur Rast gelegte/*Laid to Rest* Charaktere. Wenn der Zielcharakter von den Toten sich wieder erhebt, dann hat er 0% Wunden. Der Zauber benötigt eine Einheit Nachtschatten/*Nightshade* (#425) im Besitz des Zaubernden. Wenn der Zauber, aus welchem Grund auch immer, fehlschlägt, dann sind alle Magiepunkte plus die Einheit Nachtschatten trotzdem verbraucht.

Mit einem dieser Sprüche kann ein Zielcharakter sogar unter die Kontrolle der Position des Zaubernden gelangen, außer er ist bzw. er hat:

- ein Hauptcharakter (ID#1-200)
- ein Streitkraftbesitzer (einschließlich reservierte Streitkräfte)
- ein Gildenbesitzer
- ein Marktbesitzer
- ein Monster (Rasse >#280)
- ein sehr hohes Prestige (größer 20)

In diesem Fall wird der Charakter nur wiederbelebt und erhält einen Untotenstatus. Wenn man einen dieser Zauber auf einen eigenen Charakter spricht, besteht nicht die Gefahr, dass er sich lossagt. Die Zauber kann man auch nicht auf einen gefangenen Charakter sprechen, der bei einem Charakter/einer Streitkraft/einer Gilde gefangen ist, den/die man nicht selbst kontrolliert. Z.B. ist er Gefangener bei einem anderen Hauptcharakter - das klappt dann nicht!

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
85	Ritual der Morghule	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	20+	5
86	Ritual der Geister	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	25+	5
87	Ritual der Gespenster	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	30+	5
88	Ritual der Vampire	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	35+	5
89	Höheres Ritual	-	-	-	-	Gruppe	-	6
90	Ritual der Macht	-	-	-	-	Gruppe	-	6

85. Ritual der Morghule
Kosten: 20 Magiepunkte über MAR des Zielcharakters + 1 Nightshade (#425)
Auswirkung: Der Zielcharakter bekommt den Status eines Morghuls (ID#362).

86. Ritual der Geister
Kosten: 25 Magiepunkte über MAR des Zielcharakters + 1 Nightshade (#425)
Auswirkung: Der Zielcharakter bekommt den Status eines Geistes/*Wraith* (ID#367).

87. Ritual der Gespenster
Kosten: 30 Magiepunkte über MAR des Zielcharakters + 1 Nightshade (#425)
Auswirkung: Der Zielcharakter bekommt den Status eines Gespenstes/*Spectre* (ID#363).

88. Ritual der Vampire
Kosten: 35 Magiepunkte über MAR des Zielcharakters + 1 Nightshade (#425)
Auswirkung: Der Zielcharakter bekommt den Status eines Vampirs/*Vampyre* (ID#358).

89. Höheres Ritual
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #85-88 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

90. Ritual der Macht
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #70-88 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Anrufung der Toten

Diese Sprüche erlauben es, untote Soldaten herbeizurufen, die im ersten freien Kampffreiplatz der Zielstreitkraft auftauchen (bei mehrmaligem Sprechen werden die Soldaten immer in unterschiedlichen Freiplätzen auftauchen - im nächsten Spielzug kann man die Soldaten aber zusammenlegen).
Alle Soldaten sind Menschen (#201), ausgerüstet mit Streitkolben (#9), Kettenrüstung (#144) und Schild (#132). Die Zielstreitkraft muss sich im Besitz des Zaubernden befinden und darf nicht innerhalb einer Niederlassung (als Abenteurergruppe) stehen. Von Modul zu Modul kann es leichte Abwandlungen dieser Sprüche geben (zusätzliches Training, Kriegstiere, ...).
Die Zauber #431 bis #437 sind nicht im Zauber Ritual der Macht #90 enthalten.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
431	Rufe Skelette 5. Stufe	Perm	Fix	Kurz	Streitk	Strat	5	3
432	Rufe Zombies 5. Stufe	Perm	Fix	Kurz	Streitk	Strat	8	3
433	Rufe Ghule 5. Stufe	Perm	Fix	Kurz	Streitk	Strat	10	3
434	Rufe Skelette 10. Stufe	Perm	Fix	Kurz	Streitk	Strat	10	4
435	Rufe Zombies 10. Stufe	Perm	Fix	Kurz	Streitk	Strat	13	4
436	Rufe Ghule 10. Stufe	Perm	Fix	Kurz	Streitk	Strat	15	4
437	Anrufung der Toten	-	-	-	-	Gruppe	-	5

431. **Rufe Skelette 5. Stufe**
Kosten: Fixe 5 Magiepunkte.
Auswirkung: Ruft 5 Soldaten Stufe 5 mit dem Skelett-Status (#347).

432. **Rufe Zombies 5. Stufe**
Kosten: Fixe 8 Magiepunkte.
Auswirkung: Ruft 5 Soldaten Stufe 5 mit dem Zombie-Status (#352).

433. **Rufe Ghule 5. Stufe**
Kosten: Fixe 10 Magiepunkte.
Auswirkung: Ruft 5 Soldaten Stufe 5 mit dem Ghul-Status (#357).

434. **Rufe Skelette 10. Stufe**
Kosten: Fixe 10 Magiepunkte.
Auswirkung: Ruft 10 Soldaten Stufe 10 mit dem Skelett-Status(#347).

435. **Rufe Zombies 10. Stufe**
Kosten: Fixe 13 Magiepunkte.
Auswirkung: Ruft 10 Soldaten Stufe 10 mit dem Zombie-Status (#352).

436. **Rufe Ghule 10. Stufe**
Kosten: Fixe 15 Magiepunkte.
Auswirkung: Ruft 10 Soldaten Stufe 10 mit dem Ghul-Status (#357).

437. **Anrufung der Toten**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #431-436 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Todesfaust

Diese Kampfsprüche projizieren eine Spezialattacke auf ihr Ziel.
Die Zauber #438 bis #440 sind nicht im Zauber Ritual der Macht #90 enthalten.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
438	Hand des Todes	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Duell	1	3
439	Welle des Todes	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	3
440	Todesfaust	-	-	-	-	Gruppe	-	4

438. **Hand des Todes (Duell)**
Kosten: Fixe 9 Magiepunkte.
Auswirkung: Gibt dem Zaubernden im Duell eine Spezialattacke von 150.

439. **Welle des Todes (Schlacht)**
Kosten: Fixe 12 Magiepunkte.
Auswirkung: Gibt dem Zaubernden in der Schlacht eine Spezialattacke von 600.

440. **Todesfaust**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #438-439 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Die Disziplin des Beschwörers

Summoner

Dienstbare Geister

Diese Sprüche rufen unsichtbare Diener herbei, die die gleichen Aufgaben wie Arbeiter und Sammler haben. Für jeden Magiepunkt, den man investiert, erscheinen 10 dieser Helfer. Für das Sammeln wird die Fruchtbarkeit bzw. das vorhandene Vorkommen der Provinz verwendet. Das Ziel des Spruches ist eine Streitkraft auf derselben Provinz wie der Zaubernde, der MAR der Streitkraft muss überwunden werden. Die unsichtbaren Diener verschwinden wieder, nach- dem sie das Material abgeliefert haben. Mit einer Chance von 20% kann es sein, dass die Provinz unter den Zaubern leidet. Das Vorkommen kann dann um 20% bis 33% sinken, und der Zaubernde kann mit einer sehr geringen Chance Wunden oder einen Fluch abbekommen, oder auch etwas aus seinem Besitz 'verlieren' - die kleinen Kerlchen laufen Amok!
Zum Bau von Festungsanlagen werden nur die Arbeiter magisch zur Verfügung gestellt, nicht die Baustoffe. Der Zaubernde muss außerdem noch Verwalter/Baumeister sein, und zwar mit der richtigen Stufe, um den Festungsteil bauen zu können, und er muss sich in derselben Streitkraft aufhalten. Die Baustoffe müssen in derselben Streitkraft, die magisch ausgebaut werden soll, lagern. Nur Niederlassungen, Untergrund-Städte, Wolkenburgen und Ruinen können Befestigungsanlagen haben.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
91	Sammle Nahrung	Sofort	Stärke	Kurz	Streitk	Strat	>0	1
92	Sammle Weichmaterial	Sofort	Stärke	Kurz	Streitk	Strat	>0	1
93	Sammle Nebenprodukte	Sofort	Stärke	Kurz	Streitk	Strat	>0	1
94	Sammle Holz	Sofort	Stärke	Kurz	Streitk	Strat	>0	1
95	Sammle Stein	Sofort	Stärke	Kurz	Streitk	Strat	>0	1
96	Sammle spezielle Rohstoffe *****	Sofort	Stärke	Kurz	Streitk	Strat	>0	2
97	Vergrößere Untergrundstadt	Sofort	Stärke	Kurz	Streitk	Strat	>0	2
98	Errichte Mauer	Sofort	Stärke	Kurz	Streitk	Strat	>0	2
99	Errichte Turm	Sofort	Stärke	Kurz	Streitk	Strat	>0	2
100	Errichte Graben	Sofort	Stärke	Kurz	Streitk	Strat	>0	2
101	Errichte Wassergraben	Sofort	Stärke	Kurz	Streitk	Strat	>0	2
102	Errichte Torhaus	Sofort	Stärke	Kurz	Streitk	Strat	>0	2
103	Errichte Burgfried	Sofort	Stärke	Kurz	Streitk	Strat	>0	2
104	Errichte Straße ******	Sofort	Stärke	Kurz	Streitk	Strat	>0	2
105	Beschwöre unsichtbare Diener	-	-	-	-	Gruppe	-	4

***** Beim Zauberspruch #96 ist der Rohstoff unter Parameter 'Qualifier' anzuführen.
****** Beim Zauberspruch #104 muss die Richtung, in die die Straße gebaut werden soll, unter 'Qualifier' auf dem Befehlsbogen eingetragen werden.

91. **Sammle Nahrung**
Kosten: Plus 1 Magiepunkt pro Auswirkung über dem MAR der Zielstreitkraft.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt über der MAR der Zielstreitkraft wird 10 mal Fruchtbarkeit an Nahrung (#410) gesammelt.

92. **Sammle Weichmaterial**
Kosten: Plus 1 Magiepunkt pro Auswirkung über dem MAR der Zielstreitkraft.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt über der MAR der Zielstreitkraft wird 10 mal Fruchtbarkeit an Weichmaterial (#411) gesammelt.

93. **Sammle Nebenprodukte**
Kosten: Plus 1 Magiepunkt pro Auswirkung über dem MAR der Zielstreitkraft.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt über der MAR der Zielstreitkraft wird 10 mal Fruchtbarkeit an Nebenprodukten (#412) gesammelt.

94. **Sammle Holz**
Kosten: Plus 1 Magiepunkt pro Auswirkung über dem MAR der Zielstreitkraft.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt über der MAR der Zielstreitkraft werden 10 Einheiten Holz (#413) gesammelt.

95. **Sammle Stein**
Kosten: Plus 1 Magiepunkt pro Auswirkung über dem MAR der Zielstreitkraft.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt über der MAR der Zielstreitkraft werden 10 Einheiten Stein (#414) gesammelt.

96. **Sammle spezielle Rohstoffe**
Kosten: Plus 1 Magiepunkt pro Auswirkung über dem MAR der Zielstreitkraft. Der spezielle Rohstoff muss unter 'Qualifier' auf dem Befehlsbogen eingetragen werden.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt über der MAR der Zielstreitkraft werden 10 Einheiten spezielle Rohstoffe gesammelt. Spezielle Rohstoffe sind: Eisen/*Iron* (#416), Edelstein/*Precious Gem* (#417), Gold (#418), Silber/*Silver* (#419), Halbedelstein/*Precious Stone* (#420), Eibe/*Yew* (#421) und Mithril (#422).
Hinweis: Pflanzen (#423-#429) können mit diesem Spruch nicht gesammelt werden.

97. **Vergrößere Untergrundstadt**
Kosten: Plus 1 Magiepunkt pro Auswirkung über dem MAR der Zielstreitkraft.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt über der MAR der Zielstreitkraft wird die Untergrundstadt um 10 vergrößert.

98. **Errichte Mauer**
Kosten: Plus 1 Magiepunkt pro Auswirkung über dem MAR der Zielstreitkraft.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt über der MAR der Zielstreitkraft erscheinen 10 Arbeiter, die mit dem bereitgestellten Baumaterial 1 Mauer aufstellen.

99. **Errichte Turm**
Kosten: Plus 1 Magiepunkt pro Auswirkung über dem MAR der Zielstreitkraft.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt über der MAR der Zielstreitkraft erscheinen 10 Arbeiter, die mit dem bereitgestellten Baumaterial 1 Turm aufstellen.

100. **Errichte Graben**
Kosten: Plus 1 Magiepunkt pro Auswirkung über dem MAR der Zielstreitkraft.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt über der MAR der Zielstreitkraft erscheinen 10 Arbeiter, die mit dem bereitgestellten Baumaterial 1 Graben errichten.

101. **Errichte Wassergraben**
Kosten: Plus 1 Magiepunkt pro Auswirkung über dem MAR der Zielstreitkraft.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt über der MAR der Zielstreitkraft erscheinen 10 Arbeiter, die mit dem bereitgestellten Baumaterial 1 Wassergraben errichten.

102. **Errichte Torhaus**
Kosten: Plus 1 Magiepunkt pro Auswirkung über dem MAR der Zielstreitkraft.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt über der MAR der Zielstreitkraft erscheinen 10 Arbeiter, die mit dem bereit gestellten Baumaterial 1 Torhaus aufstellen.

103. **Errichte Burgfried**
Kosten: Plus 1 Magiepunkt pro Auswirkung über dem MAR der Zielstreitkraft.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt über der MAR der Zielstreitkraft erscheinen 10 Arbeiter, die mit dem bereitgestellten Baumaterial 1 Burgfried aufstellen.

104. **Errichte Straße**
Kosten: Plus 1 Magiepunkt pro Auswirkung über dem MAR der Zielstreitkraft.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt über der MAR der Zielstreitkraft erscheinen 10 Arbeiter, bereit, die Straße zu errichten. Die Richtung, in die die Straße gebaut werden soll, muss unter 'Qualifier' auf dem Befehlsbogen eingetragen werden.
Hinweis: Die Kronen, die die Straße kostet, kommen von der Streitkraft des Zaubernden. Auf eine bewegliche Streitkraft gesprochen, ist dies ein hervorragender Weg, Straßen zu bauen (in der ersten Charakteraktionsphase erste Straße, Bewegung, zweite Charakteraktionsphase zweite Straße).

105. **Beschwöre unsichtbare Diener**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #91-104 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.



BESCHWORENE WESEN ALLGEMEIN

Beschworene Wesen (nicht gemeint sind hier Vertraute/Familiars) unterliegen folgenden Gesetzmäßigkeiten:

1. Sie werden nur für einen Monat gerufen und verschwinden mit der Produktion wieder.
2. Sie können keine Diplomatie- (D-Befehle), keinen Transfer Zeichen- (S30), keinen Ausrüstungsbefehl (Q1) und keinen Verlerne Fähigkeitsbefehl (S32) ausführen.
3. Sollten sie sterben oder verwundet werden, sind sie im kommenden Monat (nach der Produktion) wieder wie neu.
4. Gegenstände im Besitz können, müssen aber nicht zurückbleiben, Tiere und Kriegstiere können auch gefressen werden. Wenn Gegenstände zurückbleiben, dann liegen sie anschließend in der Streitkraft, in der sich der Beschworene befunden hat.
5. Gefangene, die sie 'besitzen', werden in der Streitkraft, aus der der Beschworene zur Produktion 'verschwindet', freigelassen.
6. Beschworene Charakter kommen immer aus dem Bereich C#1201 bis C#1250.
7. Sie können neue Fähigkeiten lernen und trainieren, wie die 'gewöhnlichen' Charaktere auch.
8. Es kann eine Versammlung der Beschwörer geben, bei der die verschiedenen Aspekte der beschworenen Wesen diskutiert und gegebenenfalls neu festgelegt werden.
9. Ihre Fähigkeiten werden von Spiel zu Spiel variieren.
10. Wenn ein beschworener Charakter eine Streitkraft besitzt, dann kann diese normal verschenkt werden (B11). Sollte ein beschworenes Monster Oberkommandierender einer Streitkraft sein und eine Niederlassung erobern, dann geht die Niederlassung in den Besitz des Streitkraftbesitzers über.
11. Wenn sie beschworen werden, dann erscheinen sie in derselben Streitkraft wie der Zaubernde. Wenn der Zaubernde in einer Abenteurergruppe in einer Niederlassung ist, dann erscheinen sie in der Abenteurergruppe. Wenn der Zaubernde in einer Gilde ist, dann erscheint der Beschworene in der Gilde.
12. Wenn der Zauber fehlschlägt, dann kostet dies sämtliche Zutaten und 1 Magiepunkt (unabhängig von Freiem Mana oder eigenen Disziplin)
13. Wer nach einer Produktion der erste ist, der ein beschworenes Monster ruft, der bekommt es auch. Alle späteren Versuche schlagen fehl.
14. Alle beschworenen Monster zählen zum Limit der 40 möglichen Charaktere, die eine Position kontrollieren kann.

Elementare

Es gibt 4 Elementargeister, einen für jedes Element.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
106	Feuerelementar	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	10	3
107	Erdelementar	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	10	3
108	Luftelementar	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	10	3
109	Wasserelementar	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	10	3
110	Beschwören von Elementaren	-	-	-	-	Gruppe	-	5

106. Feuerelementar
Kosten: Fixe 10 Magiepunkte + 1 Silberblatt/*Silverleaf* (#426) + 1 Alraune/*Mandrake* (#423).
Auswirkung: Beschwört das Feuerelementar (Charakter ID#1201).

107. Erdelementar
Kosten: Fixe 10 Magiepunkte + 1 Silberblatt/*Silverleaf* (#426) + 1 Alraune/*Mandrake* (#423).
Auswirkung: Beschwört das Erdelementar (Charakter ID#1202).

108. Luftelementar
Kosten: Fixe 10 Magiepunkte + 1 Silberblatt/*Silverleaf* (#426) + 1 Alraune/*Mandrake* (#423).
Auswirkung: Beschwört das Luftelementar (Charakter ID#1203).

109. Wasserelementar
Kosten: Fixe 10 Magiepunkte + 1 Silberblatt/*Silverleaf* (#426) + 1 Alraune/*Mandrake* (#423).
Auswirkung: Beschwört das Wasserelementar (Charakter ID#1204).

110. Beschwören von Elementaren
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #106-109 zu verwenden, als würde er sie kennen.

Dämonen

Dies sind die wichtigsten Beschwörungen, mit denen man Kreaturen der Unterwelt in seine Dienste zwingen kann. Für jeden dieser Sprüche benötigt man 1 Einheit Silberblatt/Silverleaf (#426).

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
111	Rufe Vertrauten	Perm	Fix	Kurz	Selbst	Strat	1	2
112	Beschwöre Imias	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	5	2
113	Beschwöre Myomyr	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	5	2
114	Beschwöre Lyopus	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	5	2
115	Beschwöre Tinrater	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	5	2
116	Beschwöre Qinkulc	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	5	2
117	Beschwöre Jaunga	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	10	3
118	Beschwöre Malacous	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	10	3
119	Beschwöre Haraba	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	10	3
120	Beschwöre Borabar	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	10	3
121	Erschaffe U. Soldaten	Perm	Stärke	Kurz	Soldaten (T1)	Strat	-	4
122	Besessenheit	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	3+	4
123	Beschwöre Relzablab	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	20	4
124	Beschwöre Zenobar	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	20	4
125	Beschwöre Garcontha	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	20	4
126	Beschw. der Unterwelt	-	-	-	-	Gruppe	-	5

111. **Rufe Vertrauten**/*Familiar*
Kosten: Fix 1 Magiepunkt + 1 Einheit Silverleaf (#426).
Auswirkung: Dieser Spruch beschwört ein zufälliges Wesen, das dem Charakter, der diesen Spruch benutzt, auf ewig dient (es verschwindet nicht zur Produktion). Man kann nur einen Vertrauten haben. Vertraute können nur Zauberkundige haben, Priester nicht. Wenn der Charakter seine Zauberfähigkeit verlernt, verliert er auch seinen Vertrauten. Sollte man mit einem Vertrauten nicht zufrieden sein, spricht man den Spruch (man muss ihn nur vorher wieder erlernen) einfach noch einmal. Jede Art von Vertrauten hat bestimmte Eigenschaften, die sich zu den Fähigkeiten eines Charakters addieren. Einige der Vertrauten beherrschen Zaubersprüche, die man ganz normal verwenden, jedoch nicht weitergeben kann. Andere geben einem Charakter nicht ganz so offene Vorteile. Sobald dieser Spruch gesprochen wird, verliert man die Erinnerung an ihn. Vertraute können sich auch verwandeln, sprich z.B. ein Minidrache-Vertrauter kann sich in einen stärkeren Astraldrache-Vertrauten verwandeln, ja es könnte sogar (mit verdammt viel Glück) passieren, dass der Vertraute zu einem Charakter wird.

112. - 116. **Beschwöre Kobold**
Kosten: Fixe 5 Magiepunkte + 1 Einheit Silverleaf (#426).
Auswirkung: Kobolde sind kleine, boshafte Wesen, manche von ihnen sind sogar mit Flügeln ausgestattet. Sie haben die verschiedensten Fähigkeiten, die erst einmal herausgefunden werden müssen. Im Kampf sind sie nicht sonderlich zu gebrauchen (PC von 1 bis 10).

Spruch 112: Imias (Charakter ID#1205)
Spruch 113: Myomyr (Charakter ID#1206)
Spruch 114: Lyopus (Charakter ID#1207)
Spruch 115: Tinrater (Charakter ID#1208)
Spruch 116: Qinkulc (Charakter ID#1209)

117. - 118. **Beschwöre Efreet**
Kosten: Fixe 10 Magiepunkte + 1 Einheit Silverleaf (#426).
Auswirkung: Diese beiden Efreets sind zur einen Hälfte Dämon, zur anderen Hälfte Feuerelementare. Sie sind Feinde der Djinns und hassen diese vorbehaltslos. Efreets sind mächtige Geschöpfe, die es vorziehen, nicht gestört zu werden. Es besteht die Möglichkeit, dass sie den Charakter, der sie beschworen hat, angreifen und ihm schwere Wunden zufügen. Je höher die Stufe eines Beschwörers ist (20+ Stufe), um so geringer ist die Wahrscheinlichkeit für ein solches Vorkommnis. Efreets sind nicht dumm, lediglich ein wenig gewalttätig.

Spruch 117: Jaunga (Charakter ID#1210)
Spruch 118: Malacous (Charakter ID#1211)

119. - 120. **Beschwöre Djinns**
Kosten: Fixe 10 Magiepunkte + 1 Einheit Silverleaf (#426).
Auswirkung: Diese beiden Djinns sind zur einen Hälfte Dämon, zur anderen Hälfte Luftelementare. Sie sind Feinde der Efreets und hassen diese vorbehaltslos. Sie sind genauso mächtig wie Efreets und erwidern auch in gleicher Stärke deren Abneigung. Djinns sind aber bei weitem nicht so gewalttätig wie Efreets und greifen den Charakter, der sie beschworen hat, auch nicht an.

Spruch 119: Haraba (Charakter ID#1212)
Spruch 120: Borabar (Charakter ID#1213)

121. **Erschaffe Unterweltsoldaten (Status #373) (Teil des T1-Befehles)**
Kosten: 1 Magiepunkt pro Soldat + 1 Einheit Silverleaf (#425) pro T1-Befehl.
Auswirkung: Mit diesem Spruch kann der Charakter während des T1-Befehles den Soldaten den Status Unterweltling/Netherworld (#373) verleihen. Den Soldaten kann nur während der Abgabe des Befehles T1 der Status Unterweltling gegeben werden. Unter 'Status' in der LPE Befehlsabgabe schreibt man den Status #373. Die Einheit Silberblatt muss sich im Besitz des Charakters befinden und wird verbraucht.

122. **Besessenheit**
Kosten: 3 Magiepunkte über MAR des Zielcharakters + 1 Einheit Silverleaf (#426).
Auswirkung: Der Zielcharakter erhält den Status Unterweltling/*Netherworld* (#373).
Hinweis: Sollte der Charakter bereits einen Status haben, kann es sein, dass der alte Status nicht überschrieben wird.

123. - 125. **Beschwöre Dämonen**
Kosten: Fixe 20 Magiepunkte + 1 Einheit Silverleaf (#426).
Auswirkung: Diese 3 Dämonen sind mächtige Vertreter der Unterwelt. Nur die stärksten Beschwörer dürfen darauf hoffen, dass sie einem Dämon ihren Willen aufzwingen können. Sollte ein Beschwörer (Stufe 30+) nicht die Willenskraft besitzen, um einen beschworenen Dämon zu bändigen, endet dies meist mit bösen Verletzungen.

Spruch 123: Relzablab (Charakter ID#1214)
Spruch 124: Zenobar (Charakter ID#1215)
Spruch 125: Garcontha (Charakter ID#1216)

126. **Beschwörung der Unterwelt**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #111 bis 125 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Beschwörungen des Schreckens
Diese Sprüche rufen unirdische Kräfte herbei.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
127	Beschwöre Nebel	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	2
128	Beschwöre Schneesturm	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	2
129	Beschwöre Erdbeben	Sofort	Stärke	Kurz	Niederl	Strat	10+	3
130	Beschwöre Winternacht	Sofort	Stärke	Kurz	Prov	Strat	10+	4
131	Beschw. der Mächte	-	-	-	-	Gruppe	-	5

127. **Beschwöre Nebel (Schlacht)**
Kosten: Fixe 5 Magiepunkte.
Auswirkung: In der Sturmphase des Kampfes erhalten die Soldaten +100% (dieser Wert wird addiert, nicht multipliziert). Also z.B. erhält man mit normalen 160% Sturmbonus 260% und nicht 320%. Die Obergrenze für einen möglichen Sturmbonus liegt bei 500%.

128. **Beschwöre Schneesturm (Schlacht)**
Kosten: Fixe 3 Magiepunkte.
Auswirkung: Schaden: 40 mal die Stufe des Zaubernden an Kampfwert/*Combat Factor*. Der MAR der Verteidiger dividiert den magischen Angriff.

129. **Beschwöre Erdbeben**
Kosten: 10 Magiepunkte über MAR des Zieles + 1 Einheit Zundereiche/*Cinderoak* (#428) + Anzahl an Magiepunkten, um einen Effekt zu erzielen. Wenn man sich innerhalb der Niederlassung aufhält, wird deshalb der MAR nicht wegfallen.
Auswirkung: Zerstört die Befestigungsanlagen einer Niederlassung. Der Effekt wird durch die eingesetzten Magiepunkte und den Mauertyp beeinflusst. Je mehr Magiepunkte über den Magieschutz der Niederlassung kommen, desto größer wird die Wirkung. Erdbeben wirken sich auch negativ auf den ULI einer Niederlassung aus.

Auswirkungen:

negativer ULI	*= 2 mal die effektiven Magiepunkte*
Reduzierung der Untergrundstadt	*= 2 mal die effektiven Magiepunkte*
% an zerstörtem Erdwall	*= 2 mal die effektiven Magiepunkte*
% an zerstörtem Holzwall	*= 1,5 mal die effektiven Magiepunkte*
% an zerstörtem Steinwall	*= 1 mal die effektiven Magiepunkte*
% an zerstörter Steinmauer	*= 0,75 mal die effektiven Magiepunkte*
% an zerstörter Stadtmauer	*= 0,3 mal die effektiven Magiepunkte*
% an zerstörter Zyklopenmauer	*= 0,25 mal die effektiven Magiepunkte*
% Verlust Stufen bei Türmen, Torhaus, Burgfried	*= 0,2 mal die effektiven Magiepunkte*
Verlust an Gräben und Wassergräben	*= 0,2 mal die effektiven Magiepunkte*

130. **Beschwöre Winternacht**
Kosten: 10 Magiepunkte über MAR der Provinz + 1 Einheit Nachtschatten/*Nightshade* (#425) + 2 Magiepunkte für den weiteren Effekt.
Auswirkung: Dieser Spruch beschwört ein großes, allgegenwärtiges Feld aus Dunkelheit und Kälte, das, wie man sagt, ein Teil der Unterwelt ist und aus Chaosmaterie besteht. Die Sicht wird stark beeinträchtigt und viele Wesen, deren Entstehung mit der Unterwelt verknüpft ist, kämpfen in diesem Feld wesentlich besser. Die Winternacht reduziert auch die normale Produktion auf 50%. Jeder Kampf in einer Provinz, auf der die Winternacht lastet, wird mit speziellen Modifikatoren für die besonderen Umstände ausgetragen. Zusätzliche Magiepunkte, die in diesen Spruch investiert werden, machen es schwieriger, diesen Zauber zu negieren.

131. **Beschwörung Dunkler Mächte**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #127 bis 130 zu benutzen, als würde er sie beherrschen.

Bannsprüche

Diese Sprüche behandeln das Bannen heraufbeschworener Wesen an ihren Ursprungsort.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
132	Banne beschw. Monster	Sofort	Stärke	Kurz	Char	Strat	10+	3
133	Banne Winternacht	Sofort	Stärke	Kurz	Prov	Strat	1+	3
134	Worte des Bannes	-	-	-	-	Gruppe	-	5
135	Worte der Beschwörung	-	-	-	-	Gruppe	-	6

132. **Banne beschworene Monster**
Kosten: 10 Magiepunkte über MAR des beschworenen Monsters.
Auswirkung: Dieser Spruch schickt jedes beschworene Monster zu seinem Ursprungsort zurück. Ziel kann nur ein beschworener Charakter der ID#1201 bis ID#1250 sein. Ein solcherart gebanntes Monster kann noch im selben Monat ein weiteres Mal herbeigerufen werden.

133. **Banne Winternacht**
Kosten: 1 Magiepunkt über MAR der Provinz + Anzahl am Magiepunkten, um die Winternacht selbst zu bekämpfen.
Auswirkung: Dieser Spruch verringert die Auswirkungen einer Winternacht auf einer Eins-zu-Eins-Basis. Ist die Winternacht auf die Stärke 0 gesunken, ist sie beseitigt.
Hinweis: Die wahre Stärke einer Winternacht ist immer unbekannt. Eine Winternacht ist entweder aktiv oder sie wurde beseitigt. Viele Magiepunkte, die in das Beschwören der Winternacht investiert wurden, machen es extrem schwer, diese wieder zu bannen. Mehrfaches Zaubern von Banne Winternacht mag hier zum Ziel führen.

134. **Worte des Bannens**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #132 und 133 zu benutzen, als würde er sie beherrschen.

135. **Worte der Beschwörung**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #91 bis 133 zu benutzen, als würde er sie beherrschen.

Anrufung der Krieger

Diese Sprüche erlauben dem Beschwörer, je 5 Soldaten aus der Unterwelt in den ersten freien Kampffreiplatz einer bestimmten Streitkraft zu rufen (bei mehrmaligem Sprechen werden die Soldaten immer in unterschiedlichen Freiplätzen auftauchen - im nächsten Spielzug kann man die Soldaten aber zusammenlegen).
Die Zauber #441 bis #444 sind nicht im Zauber Worte der Beschwörung #135 enthalten.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
441	Beschwöre Menschenkrieger	Perm	Fix	Kurz	Streitk	Strat	8	3
442	Beschwöre Elfenkrieger	Perm	Fix	Kurz	Streitk	Strat	12	3
443	Beschwöre Orkkrieger	Perm	Fix	Kurz	Streitk	Strat	10	3
444	Anrufung der Krieger	-	-	-	-	Gruppe	-	6

441. **Beschwöre Menschenkrieger**
Kosten: Fixe 8 Magiepunkte.
Auswirkung: Beschwört 8 Mensch-Soldaten (Rasse #201), Stufe 6, Streitkolben (#9), Schild (#132), Schienenpanzer (#147) und Unterweltling-Status (#373). Dieser Spruch kann von jeder Rasse gesprochen werden, unabhängig vom Rassenhaß.

442. **Beschwöre Elfenkrieger**
Kosten: Fixe 12 Magiepunkte (kann nur von einem Zauberfähigen der Rasse Elf (#203) gesprochen werden).
Auswirkung: Beschwört 12 Elf-Soldaten (Rasse #203), Stufe 6, Elfenlangbogen (#18), Elfenkettenhemd (#153) und Unterweltling-Status (#373).

443. **Beschwöre Orkkrieger**
Kosten: Fixe 10 Magiepunkte (kann nur von einem Zauberfähigen der Rasse Ork (#222) gesprochen werden).
Auswirkung: Beschwört 10 Ork-Soldaten (Rasse #222), Stufe 6, Streitkolben (#9), Schild (#131), Schienenpanzer (#146) und Unterweltling-Status (#373).

444. **Anrufung der Krieger**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #441 bis 443 zu benutzen, als würde er sie beherrschen.

Meister der Baukunst

Diese Zauber verbessern die Befestigungsanlagen der Zielniederlassung. Sie benötigen Stein und Eisen im Besitz des zaubernden Charakters. Das Ziel selbst muss nicht im Besitz des Charakters sein.
Die Zauber #445 bis #449 sind nicht im Zauber Worte der Beschwörung #135 enthalten.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
445	Erschaffe Turm	Perm	Fix	Kurz	Niederl	Strat	5	3
446	Verbessere Torhaus	Perm	Fix	Kurz	Niederl	Strat	10	3
447	Verbessere Burgfried	Perm	Fix	Kurz	Niederl	Strat	10	4
448	Verbessere Befestigung	Perm	Fix	Kurz	Niederl	Strat	20	5
449	Meister der Baukunst	-	-	-	-	Gruppe	-	6

445. **Erschaffe Turm**
Kosten: Fixe 5 Magiepunkte + 20 Stein (#414) + 10 Eisen (#416).
Auswirkung: Erschafft 1 Turm in der Zielniederlassung.

446. **Erschaffe Torhaus**
Kosten: Fixe 10 Magiepunkte + 20 Stein (#414) + 10 Eisen (#416).
Auswirkung: Erhöht in der Zielniederlassung das Torhaus um 1.

447. **Erschaffe Burgfried**
Kosten: Fixe 10 Magiepunkte + 20 Stein (#414) + 10 Eisen (#416).
Auswirkung: Erhöht in der Zielniederlassung den Burgfried um 1.

448. **Erschaffe Turm-Torhaus-Burgfried**
Kosten: Fixe 20 Magiepunkte + 60 Stein (#414) + 30 Eisen (#416).
Auswirkung: Erhöht in der Zielniederlassung die Anzahl der Türme um 1, das Torhaus um 1 und den Burgfried um 1.

449. **Meister der Baukunst**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #445 bis 448 zu benutzen, als würde er sie beherrschen.

Die Disziplin des Sehers

Seer

Sprüche des Entdeckens

Lange Zeit wurden diese Sprüche von den Magiekundigen ignoriert. Diese Sprüche durchsuchen die Streitkraft, in der sich der Zaubernde befindet, aber nicht die Gilden.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
136	Entd.Magie Charakter	Sofort	Fix	Kurz	Char	Strat	1	1
137	Entd.Magie Streitkraft	Sofort	Fix	Kurz	Streitk	Strat	1	1
138	Entd.Magie Gilde	Sofort	Fix	Kurz	Gilde	Strat	1	1
139	Entdecke Religion	Sofort	Stärke	Kurz	Selbst	Strat	1+	1
140	Entdecke Fähigkeiten *	Sofort	Stärke	Kurz	Selbst	Strat	1+	2
141	Auge des Forschenden	-	-	-	-	Gruppe	-	4

***** Zauberspruch #140 muss man unter Parameter 'Qualifier' die Fähigkeit # angeben, nach der gesucht werden soll (also z.B. #3 für Illusionist oder #12 für Assassine).

136. **Entdecke Magie eines Charakters**
Kosten: Fix 1 Magiepunkt.
Auswirkung: Zeigt die Magie, welche auf einen Charakter wirkt. Typische Sprüche sind: Bezaubere Charakter, Steigere Stärke, Geschicklichkeit usw.; außerdem wird der Magieschutz MAR des Zieles angezeigt. Magie von Gegenständen wird nicht angezeigt, nur Auswirkungen von Zaubersprüchen, Tränken und Aktivierungen werden sichtbar. Wenn der Zaubernde einen größeren Kundschafter-/Stealth-Wert als der Zielcharakter hat, dann bekommt man diese Informationen. Bei einem unsichtbarem Charakter versagt der Spruch komplett.

137. **Entdecke Magie einer Streitkraft**
Kosten: Fix 1 Magiepunkt.
Auswirkung: Zeigt an, ob auf der Streitkraft ein Magieschutz liegt und wenn ja, welche Höhe er hat. Und es wird angezeigt, ob die Streitkraft Ziel einer weiteren Verzauberung wurde (z.B. Beschleunigung oder Tarne Niederlassung), aber nicht deren Art und Stufe.

138. **Entdecke Magie einer Gilde**
Kosten: Fix 1 Magiepunkt.
Auswirkung: Dieser Spruch zeigt den magischen Schutz MAR einer Gilde an.

139. **Entdecke Religion**
Kosten: 1 Magiepunkt plus MAR des Zaubernden.
Auswirkung: Dieser Spruch wird zwar auf den Zaubernden selbst angewandt, aber der Zaubernde erkennt alle Charaktere in derselben Streitkraft, die der eigenen Religion angehören. Die Anzahl der in diesen Spruch investierten Magiepunkte wird mit dem Magieschutz der anderen Charaktere verglichen. Wenn diese Anzahl größer ist als die Magieresistenz, erkennt man den Charakter. Unsichtbarkeit oder Schleichen sind für diesen Spruch kein Hindernis. Nur 20 verschiedene Charaktere können mit dem Spruch erkannt werden.

140. **Entdecke Fähigkeiten**
Kosten: MAR des Zaubernden + 1 Magiepunkt für Auswirkung.
Auswirkung: Dieser Spruch wird dazu benutzt, gewisse Fähigkeiten aufzuspüren. Wenn dieser Spruch gesprochen wird, muss man unter Parameter 'Qualifier' die Fähigkeit # angeben, nach der gesucht werden soll (also z.B. #3 für Illusionist oder #12 für Assassine). Die Charaktere, die über diese Fähigkeit verfügen und sich in derselben Streitkraft aufhalten, werden auf dem Rundenausdruck angegeben. Die Anzahl der in diesen Spruch investierten Magiepunkte wird mit der Magieresistenz der Charaktere, die sich in derselben Streitkraft wie der zaubernde Charakter befinden (egal ob Legion, Gilde, Flotte oder Niederlassung) verglichen. Nur 20 verschiedene Charaktere können mit dem Spruch erkannt werden.

141. **Auge des Forschenden**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #136 bis 140 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Voraussagungen

Mit Hilfe dieser Sprüche kann man viel über einzelne Charaktere erfahren.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
142	Magiegespür	Sofort	Stärke	Kurz	Char	Strat	1+	2
143	Erforsche Charakter	Sofort	Stärke	Kurz	Char	Strat	1+	1
144	Erforsche Begebenheiten	Sofort	Fix	Kurz	Char	Strat	1	2
145	Erforsche Spruchpototential	Sofort	Stärke	Kurz	Char	Strat	2+	3
146	Auge des Wissenden	-	-	-	-	Gruppe	-	4

142. **Magiegespür**
Kosten: 1 Magiepunkt über MAR.
Auswirkung: Dieser Spruch zeigt dem Zaubernden die Anzahl an Magiepunkten, die einem anderen Charakter gegenwärtig zur Verfügung stehen.

143. **Erforsche Charakter**
Kosten: 1 Magiepunkt über MAR.
Auswirkung: Dieser Spruch gibt Aufschluß über die Fähigkeiten, Attribute und Besonderheiten eines Charakters, einschließlich der Stufen. Er zeigt auch das Prestige, Loyalitäts- und Habgierwerte (die Umschreibungen dieser beiden Werte) des Charakters an.

144. **Erforsche Begebenheiten**
Kosten: Fix 1 Magiepunkt.
Auswirkung: Dieser Spruch enthüllt besondere Ereignisse, die einem Charakter zwischen der letzten Produktion und dem Zeitpunkt des Zaubers widerfahren sind.

145. **Erforsche Spruchpotential**
Kosten: 2 Magiepunkte über MAR.
Auswirkung: Dieser Spruch gibt Auskunft darüber, welche Zaubersprüche einem Charakter zu Verfügung stehen. Sollte der Zielcharakter einen Alten Magie-Spruch/Ancient Arcana in seiner persönlichen Spruchliste haben (nicht durch einen Gegenstand), dann ist dies der einzige Weg, wie man an die ID# eines solchen Spruches herankommen kann.

146. **Auge des Wissenden**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #142 bis 145 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Weitsicht

Sprüche dieser Kategorie geben Auskunft über den Aufenthaltsort von Charakteren, Gilden oder Streitkräften. Nur die Provinz, in der sich das Ziel des Zauberspruchs aufhält, wird angegeben. Die Kosten jedes dieser Zaubersprüche betragen 2 Magiepunkte über dem Magieschutz, unabhängig davon, wie weit das Ziel tatsächlich entfernt ist.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
147	Orte Streitkraft	Sofort	Stärke	Unbegr.	Streitk	Strat	2+	2
148	Orte Charakter/Gefangenen	Sofort	Stärke	Unbegr.	Char	Strat	2+	2
149	Orte Gilde	Sofort	Stärke	Unbegr.	Gilde	Strat	2+	2
150	Auge des Suchers					Gruppe		4

147. **Orte Streitkraft**
Kosten: 2 Magiepunkte über MAR.
Auswirkung: Zeigt immer den Magieschutz der Streitkraft, auch wenn die Magiepunkte nicht ausreichen, um sie zu überwinden. Überwindet man den Magieschutz um 2 Magiepunkte, erfährt man die Provinz der Force.

148. **Orte Charakter/Gefangenen**
Kosten: 2 Magiepunkte über MAR.
Auswirkung: Zeigt immer den Magieschutz des Charakters, auch wenn die Magiepunkte nicht ausreichen, um sie zu überwinden. Überwindet man die Magieresistenz um 2 Magiepunkte, erfährt man die Provinz, in der sich der Charakter aufhält. Sollte das Ziel ein Gefangener sein, so erfährt man, wo er gefangen gehalten wird (Charakter, Streitkraft, Gilde), wenn man die Magieresistenz des Ortes überwindet, wo sich der Gefangene befindet.
Hinweis: Und es gibt noch folgendes Detail: Bekommt man im Resultat eine Koordinate ausgegeben, wo sich der Gefangene befindet, dann ist diese Koordinate nach allen Auswertungen des Tages zu sehen. Bekommt man bei einem Gefangnen keinen Ort, wo er gefangen ist, dann ist dies zum Zeitpunkt des Zauberns zu sehen (der Kidnapper könnte noch am selben Tag nachher auswerten).

149. **Orte Gilde**
Kosten: 2 Magiepunkte über MAR.
Auswirkung: Zeigt immer die Magieresistenz der Gilde, auch wenn die Magiepunkte nicht ausreichen, um sie zu überwinden. Überwindet man die Magieresistenz um 2 Magiepunkte, erfährt man die Provinz, in der sich die Gilde befindet.

150. **Auge des Suchers**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #147 bis 149 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Visionen

Mit Hilfe dieser Sprüche kann man Charaktere und Streitkräfte aus der Ferne beobachten. So kann man genaue Informationen über andere bekommen, die Ergebnisse sehen ähnlich wie ein Spionagebericht aus. Die Kosten dieser Sprüche sind 2 Magiepunkte über dem Magieschutz, unabhängig davon, wie weit das Ziel entfernt ist.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
151	Spioniere Streitkraft	Sofort	Stärke	Unbegr.	Streitk	Strat	2+	2
152	Spioniere Charakter	Sofort	Stärke	Unbegr.	Char	Strat	2+	2
153	Spioniere Gilde	Sofort	Stärke	Unbegr.	Gilde	Strat	2+	2
154	Auge des Spions					Gruppe		4

151. **Spioniere Streitkraft**
Kosten: 2 Magiepunkte über MAR.
Auswirkung: Zeigt die Provinz der Streitkraft und eine Übersicht über den Besitz, die anwesenden Charaktere, die Soldaten und die Militär- und Begegnungsbefehle. Sollten sich schleichende Charaktere in der Streitkraft befinden, so werden sie angezeigt. Unsichtbare Charakter nicht. Charaktere in Abenteurergruppen werden gezeigt, solange sie sichtbar und nicht schleichend sind. Charaktere in Gilden werden nicht erkannt.
Hinweis: Dies ist einer der meistverwendete Zauberspruch (und wohl auch einer der nützlichsten) in Legends. Manche NSC-Streitkräfte haben einen Magieschutz, und Modulstädte können einen MAR bis zu 100 oder mehr haben.

152. **Spioniere Charakter**
Kosten: 2 Magiepunkte über MAR.
Auswirkung: Gibt keine genaue Auskunft über die Werte eines Charakter, nur eine Beschreibung des Bereiches der Stufen.

153. **Spioniere Gilde**
Kosten: 2 Magiepunkte über MAR.
Auswirkung: Zeigt den Besitz, die anwesenden Charaktere (sichtbar und nicht schleichend), die Soldaten, das Nachrichtenbrett der Gilde und noch weitere Informationen, die man über Gilden kennen sollte.

154. **Auge des Spions**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #151 bis 153 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Geheimnisse der Prophezeiung

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
155	Erschaffe Kristallkugel	Perm	Fix	Besitz	I#428	Strat	10	3
156	Traum	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Strat	9	2
157	Magische Sphären	Sofort	Fix	Kurz	Prov	Strat	3	2
158	Auge des Prophete	-	-	-	-	Gruppe	-	5
159	Auge des Sehers	-	-	-	-	Gruppe	-	6

155. **Erschaffe Kristallkugel**
Kosten: 10 Magiepunkte + 1 Einheit Zundereiche/Cinderoak (#428) + 1 Einheit Edelstein/Gems (#417)
Auswirkung: Mit diesem Spruch kann man eine Kristallkugel/Seers Crystal (#124) erschaffen. Wenn ein Seher die Kristallkugel in Verwendung hat, kostet ihn jeder Spruch 2 Magiepunkte weniger. Sollte der Seher zwei Kristallkugeln in Verwendung haben (einen in jedem 'In Use'-Slot), dann spart er 4 MP. Nur ein Seher bekommt diesen Bonus. Das Ziel des Spruches ist entweder die Zundereiche (I#428) oder der Edelstein (I#417).

156. **Traum**
Kosten: Fixe 9 Magiepunkte.
Auswirkung: Dieser Spruch enthüllt eine der Legenden der Spielwelt, und zwar eine zufällig ausgewählte. So kann es durchaus passieren, dass man auch zweimal oder mehrmals hintereinander dieselbe Legende bekommt.
Hinweis: Nicht alle im Spiel vorhandenen Legenden kann man per Traum erfahren. Manche Legenden stehen nur in Büchern/Schriftrollen, andere kann nur der Barde bekommen, wieder andere erfährt man nur per Traum.

157. **Magische Sphären**
Kosten: Fixe 3 Magiepunkte.
Auswirkung: Dieser Spruch gibt die Magierückgewinnung der Provinz an, in der sich der Zaubernde befindet.

158. **Auge des Propheten**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #155 bis 157 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

159. **Auge des Sehers**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #136 bis 157 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Kampfvision

Dies sind die Kampfsprüche des Sehers.
Die Zauber #451 bis #456 sind nicht im Zauber Auge des Sehers #159 enthalten.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
451	Schlachtvision	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	1
452	Duellvision	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Duell	1	1
453	Wahre Sicht	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	2
454	Kriegsaugen	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	2
455	Duell ESP	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Duell	1	3
456	Kampfvisionen	-	-	-	-	Gruppe	-	4

451. **Schlachtvision (Schlacht)**
Kosten: Fixe 3 Magiepunkte.
Auswirkung: Soldaten im Kampffreiplatz erhalten +1 Spezial Attacken Schutz SAR und + 15% AF.

452. **Duellvision (Duell)**
Kosten: Fixe 3 Magiepunkte.
Auswirkung: Charakter bekommt im Duell +2 Spezial Attacken Schutz SAR und erhält +15% AF.

453. **Wahre Sicht (Schlacht)**
Kosten: Fixe 3 Magiepunkte.
Auswirkung: Soldaten im Kampffreiplatz erhalten +3 DF und +25% AF.

454. **Kriegsaugen (Schlacht)**
Kosten: Fixe 3 Magiepunkte.
Auswirkung: Soldaten im Kampffreiplatz erhalten +6 DF, +1 Spezial Attacken Schutz SAR und +25% AF.

455. **Duell ESP (Duell)**
Kosten: Fixe 9 Magiepunkte.
Auswirkung: Charakter bekommt im Duell +10 DF, +3 Spezial Attacken Schutz SAR, +2 Magieschutz MAR und eine Basis-Unverwundbarkeit/*Invulnerability* von 5.

456. **Kampfvision**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #451 bis 455 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.



Die Disziplin des Hexenmeisters

Warlock

Steigerungssprüche

Sprüche aus diesem Bereich der Magie beeinflussen vor allem die Eigenschaften und Attribute von Charakteren, sowohl positiv als auch negativ. Die Kosten dieser Sprüche hängen direkt von ihrer Stufe und dem Magieschutz MAR des betroffenen Charakters ab. Das heißt, für Spruch ID#171 würde man 5 Magiepunkte benötigen, wenn der betreffende Charakter eine MAR von 4 hat. Man kann natürlich die Werte eines Charakters auch um mehr als 1 Punkt verändern. Für jeden zusätzlichen Punkt, um den sich ein Wert ändern soll, erhöhen sich die Kosten des Spruchs je nach Spruchstufe. Will man also beim gleichen Charakter das Aussehen nicht nur um 1 Punkt vermindern, sondern gleich um 4, würde dies 8 Magiepunkte kosten. Will man seinen Einfluss (mit Spruch ID#161) um 2 Punkte herabsetzen, so kostet dies 10 Magiepunkte, 4, um der MAR entgegenzuwirken und zweimal 3 Magiepunkte für den Spruch.

Hinweis: All die Auswirkungen durch die Sprüche verschwinden zur Produktion wieder. Die Sprüche addieren sich. Sie können immer nur um den Basiswert gesteigert werden, also maximal bis zum Doppelten des Basiswertes. Jeder Wert kann um mehr als um 1 Punkt gesteigert oder gesenkt werden (außer die Basis ist 1).

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
160	Steigere Einfluss	Phase	Stärke	Kurz	Char	Strat	3+	3
161	Senke Einfluss	Phase	Stärke	Kurz	Char	Strat	3+	3
162	Steigere Kampferfahrung	Phase	Stärke	Kurz	Char	Strat	2+	2
163	Senke Kampferfahrung	Phase	Stärke	Kurz	Char	Strat	2+	2
164	Steigere Schleichen	Phase	Stärke	Kurz	Char	Strat	1+	1
165	Senke Schleichen	Phase	Stärke	Kurz	Char	Strat	1+	1
166	Steigere Stärke	Phase	Stärke	Kurz	Char	Strat	1+	1
167	Senke Stärke	Phase	Stärke	Kurz	Char	Strat	1+	1
168	Steigere Geschicklichkeit	Phase	Stärke	Kurz	Char	Strat	1+	1
169	Senke Geschicklichkeit	Phase	Stärke	Kurz	Char	Strat	1+	1
170	Steigere Aussehen	Phase	Stärke	Kurz	Char	Strat	1+	1
171	Senke Aussehen	Phase	Stärke	Kurz	Char	Strat	1+	1
172	Steigere Führungskraft	Phase	Stärke	Kurz	Char	Strat	3+	3
173	Senke Führungskraft	Phase	Stärke	Kurz	Char	Strat	3+	3
174	Zeichen der Veränderung	-	-	-	-	Gruppe	-	5

160. Steigere Einfluss
Kosten: 3 Magiepunkte über MAR für 1 Punkt Auswirkung.
Auswirkung: Steigert den Einfluss/*Influence* bis zur Produktion um 1 pro 3 Magiepunkte über MAR.
Hinweis: Kann nur um den Basis-Einfluss gesteigert werden, also bis zum Doppelten.

161. Senke Einfluss
Kosten: 3 Magiepunkte über MAR für 1 Punkt Auswirkung.
Auswirkung: Senkt den Einfluss/*Influence* bis zur Produktion um 1 pro 3 Magiepunkte über MAR.
Hinweis: Kein Senken unter 0 möglich.

162. Steigere Kampferfahrung (PC)
Kosten: 2 Magiepunkte über MAR für 1 Punkt Auswirkung.
Auswirkung: Steigert die Kampferfahrung/*Personal Combat* (PC) bis zur Produktion um 1 pro 2 Magiepunkte über MAR.
Hinweis: Für das Aufstellen von Soldaten (Befehl T1) zählen nur die ersten 20 Punkte, um die die PC des Charakters durch diesen Spruch gesteigert wurde. Man kann also maximal 10 Ausbildungsstufen für Soldaten mit diesem Spruch gewinnen. Zur Erinnerung: Die Obergrenze der Ausbildungsstufe der Soldaten (typischerweise 8 bis 12) wird von diesem Spruch nicht erhöht.

163. Senke Kampferfahrung (PC)
Kosten: 2 Magiepunkte über MAR für 1 Punkt Auswirkung.
Auswirkung: Senkt die Kampferfahrung/*Personal Combat* (PC) bis zur Produktion um 1 pro 2 Magiepunkte über MAR.
Hinweis: Kann die PC des Charakters nicht unter 1 senken, bzw. um mehr als die Basis-PC des Charakters.

164. Steigere Schleichen
Kosten: 1 Magiepunkt über MAR für 1 Punkt Auswirkung.
Auswirkung: Steigert die Kundschafterfähigkeit/*Stealth* bis zur Produktion um 1 pro 1 Magiepunkt über MAR.
Hinweis: Der Charakter muss die Kundschafterfähigkeit besitzen. Kein Limit für das Steigern.

165. Senke Schleichen
Kosten: 1 Magiepunkt über MAR für 1 Punkt Auswirkung.
Auswirkung: Senkt die Kundschafterfähigkeit/*Stealth* bis zur Produktion um 1 pro 1 Magiepunkt über MAR.
Hinweis: Der Charakter muss die Kundschafterfähigkeit besitzen. Kein Senken unter 1 möglich.

166. Steigere Stärke
Kosten: 1 Magiepunkt über MAR für 1 Punkt Auswirkung.
Auswirkung: Steigert die Stärke/*Strength* bis zur Produktion um 1 pro 1 Magiepunkt über MAR.
Hinweis: Kann nur um die Basis-Stärke gesteigert werden, also bis zum Doppelten.

167. Senke Stärke
Kosten: 1 Magiepunkt über MAR für 1 Punkt Auswirkung.
Auswirkung: Senkt die Stärke/*Strength* bis zur Produktion um 1 pro 1 Magiepunkt über MAR.
Hinweis: Kann nicht unter 1 Stärke gesenkt werden.

168. Steigere Geschicklichkeit
Kosten: 1 Magiepunkt über MAR für 1 Punkt Auswirkung.
Auswirkung: Steigert die Geschicklichkeit/Dexterity bis zur Produktion um 1 pro 1 Magiepunkt über MAR.
Hinweis: Kann nur um die Basis-Geschicklichkeit gesteigert werden, also bis zum Doppelten.

169. Senke Geschicklichkeit
Kosten: 1 Magiepunkt über MAR für 1 Punkt Auswirkung.
Auswirkung: Senkt die Geschicklichkeit/*Dexterity* bis zur Produktion um 1 pro 1 Magiepunkt über MAR.
Hinweis: Kann nicht unter 1 Geschicklichkeit gesenkt werden.

170. Steigere Aussehen
Kosten: 1 Magiepunkt über MAR für 1 Punkt Auswirkung.
Auswirkung: Steigert das Aussehen/*Beauty* bis zur Produktion um 1 pro 1 Magiepunkt über MAR.
Hinweis: Kann nur um das Basis-Aussehen gesteigert werden, also bis zum Doppelten.

171. Senke Aussehen
Kosten: 1 Magiepunkt über MAR für 1 Punkt Auswirkung.
Auswirkung: Senkt das Aussehen/*Beauty* bis zur Produktion um 1 pro 1 Magiepunkt über MAR.
Hinweis: Kann nicht unter 1 Aussehen gesenkt werden.

172. Steigere Führungskraft
Kosten: 3 Magiepunkte über MAR für 1 Punkt Auswirkung.
Auswirkung: Steigert die Führungskraft/*Tactics* bis zur Produktion um 1 pro 3 Magiepunkte über MAR.
Hinweis: Die Führungskraftsteigerung dieses Zaubers kann voll in die Soldatenaufstellkapazität eingerechnet werden. Diese Steigerung wird mit dem Basiswert, der Steigerung durch Status und andere Steigerungen addiert. Dieser Wert ist aber nicht durch einen Segen oder einen Fluch beeinflussbar. Kann nur um die Basis-Führungskraft gesteigert werden, also bis zum Doppelten.

173. Senke Führungskraft
Kosten: 3 Magiepunkte über MAR für 1 Punkt Auswirkung.
Auswirkung: Senkt die Führungskraft/*Tactics* bis zur Produktion um 1 pro 3 Magiepunkte über MAR.
Hinweis: Die Führungskraft kann nicht unter 0 gesenkt werden.

174. Zeichen der Veränderung
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #160 bis 173 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Schutzzauber

Diese Sprüche dienen dem Schutz des Hexenmeisters im Duell.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
175	Rüstung	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Duell	1	2
176	Schutzwall	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Duell	1	2
177	Zeichen des Schutzes	-	-	-	-	Gruppe	-	5

175. **Rüstung (Duell)**
Kosten: Fix 1 Magiepunkt.
Auswirkung: Der Charakter bekommt in einem Duell +5 Verteidigungswert/*Defense Factor* (DF), +1 Magic Attack Resistance (MAR) und +1 Special Attack Resistance (SAR).

176. **Schutzwall (Duell)**
Kosten: Fix 1 Magiepunkt.
Auswirkung: Der Charakter bekommt in einem Duell +3 Magic Attack Resistance (MAR) und +3 Special Attack Resistance (SAR).

177. **Zeichen des Schutzes**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Spruche #175 und 176 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Duellsprüche

Dies sind die offensiven Duellsprüche des Hexenmeisters

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
178	Kugelblitz	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Duell	1	2
179	Schwächen	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Duell	1	2
180	Kräfte sammeln	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Duell	1	2
181	Ungeschicklichkeit	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Duell	1	2
182	Zeichen des Kampfes	-	-	-	-	Gruppe	-	5
183	Zeichen des Hexenmmeisters	-	-	-	-	Gruppe	-	6

178. **Kugelblitz (Duell)**
Kosten: Fix 1 Magiepunkt.
Auswirkung: Schaden: 5 mal die Stufe des Zaubernden an Kampfwert/Combat Factor. Der MAR des Verteidigers dividiert den magischen Angriff.

179. **Schwächen (Duell)**
Kosten: Fix 3 Magiepunkt.
Auswirkung: Schaden: Der Gegner bekommt einen Gesamtmalus von 1% pro Stufe des Zaubernden (Reduktion des AF und DF des gegnerischen Charakters). Die Untergrenze von -80% Negativmodifikatior für den DF (Verteidigungswert) kann nicht unterschritten werden.
Hinweis: Der MAR des Verteidigers wirkt gegen diesen Spruch nicht!

180. **Kräfte sammeln (Duell)**
Kosten: Fix 2 Magiepunkt.
Auswirkung: Der Attack Factor (AF) und der Missile Factor (so vorhanden) werden um +50% gesteigert.

181. **Ungeschicklichkeit (Duell)**
Kosten: Fix 2 Magiepunkt.
Auswirkung: Der gegnerische Charakter bekommt -30% Attack Factor und -30% Defense Factor.

182. **Zeichen des Kampfes**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #178 bis 181 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

183. **Zeichen des Hexenmeisters**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #160 bis 181 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.



Kriegslehre

Dies sind die Schlachtsprüche des Hexenmeisters. Diese Schlachtsprüche erhöhen die Wildheit der Soldaten im Freiplatz des Zaubernden. Sie wirken nur in der Schlacht, nach dem Kampf sind die Auswirkungen wieder weg.
Die Zauber #461 bis #469 sind nicht im Zauber Zeichen des Hexenmeisters #183 enthalten.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
461	Kriegsruf	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	1
462	Kriegsschrei	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	2
463	Kriegsgebrüll	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	3
464	Angriff des Hexenmeisters	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	4
465	Schlacht des Hexenmeisters	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	5
466	Sturm des Hexenmeisters	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	5
467	Schrecken des Hexenmeisters	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	5
468	Herrschaft des Hexenmeisters	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	5
469	Kriegslehre	-	-	-	-	Gruppe	-	7

461. Kriegsruf (Schlacht)
Kosten: Fixe 2 Magiepunkte.
Auswirkung: Die Soldaten des eigenen Kampffreiplatzes erhalten +20% Sturmbonus/Charge Bonus, +20% General Modifikator/*Overall Modifier* und +1 Special Attack pro Soldat.

462. Kriegsschrei (Schlacht)
Kosten: Fixe 4 Magiepunkte.
Auswirkung: Die Soldaten des eigenen Kampffreiplatzes erhalten +35% Sturmbonus/Charge Bonus, +30% General Modifikator/*Overall Modifier* und +1 Special Attack pro Soldat.

463. Kriegsgebrüll (Schlacht)
Kosten: Fixe 6 Magiepunkte.
Auswirkung: Die Soldaten des eigenen Kampffreiplatzes erhalten +50% Sturmbonus/Charge Bonus, +40% General Modifikator/*Overall Modifier* und +2 Special Attack pro Soldat.

464. Angriff des Hexenmeisters (Schlacht)
Kosten: Fixe 9 Magiepunkte.
Auswirkung: Die Soldaten des eigenen Kampffreiplatzes erhalten +65% Sturmbonus/Charge Bonus, +45% General Modifikator/*Overall Modifier* und +3 Special Attack pro Soldat.

465. Schlacht des Hexenmeisters (Schlacht)
Kosten: Fixe 12 Magiepunkte.
Auswirkung: Die Soldaten des eigenen Kampffreiplatzes erhalten +75% Sturmbonus/Charge Bonus, +50% General Modifikator/*Overall Modifier* und +3 Special Attack pro Soldat.

466. Sturm des Hexenmeisters (Schlacht)
Kosten: Fixe 15 Magiepunkte.
Auswirkung: Die Soldaten des eigenen Kampffreiplatzes +6 Special Attack pro Soldat.

467. Schrecken des Hexenmeisters (Schlacht)
Kosten: Fixe 12 Magiepunkte.
Auswirkung: Die Soldaten des eigenen Kampffreiplatzes erhalten +50% Sturmbonus/Charge Bonus, und der gegnerische Freiplatz erhält -20 Moral und je -20% Attack (AF) und Defense Factor (DF).

468. Herrschaft des Hexenmeisters (Schlacht)
Kosten: Fixe 12 Magiepunkte.
Auswirkung: Die Soldaten des eigenen Kampffreiplatzes erhalten +50% Sturmbonus/Charge Bonus, +25% Geschoßwert/*Missile Attack* (egal, ob Bogenwaffen vorhanden sind oder nicht), +5 Verteidigungswert/*Defense Factor* (DF), +2 Special Attack Resistance (SAR) und +2 Magic Attack Resistance (MAR).

469. Kriegslehre des Hexenmeisters
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #461 bis 468 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Die Disziplin des Runenmeisters

Enchanter

Rituale des Krieges

Diese Sprüche sind geheime Rituale für Krieger, um Soldaten und/oder Charaktere zu verzaubern.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
184	Verzaubere Soldaten	Perm	Fix	Kurz	Soldaten (T1)	Strat	-	2
185	Entferne Bezauberten Status	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	5+	3
186	Verzaubere Charakter	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	5+	4
187	Verzaubern von Lebewesen	-	-	-	-	Gruppe	-	5

184. Verzaubere Soldaten (Status #371) (Teil des T1-Befehles)

Kosten: 1 Magiepunkt pro Soldat + 1 Einheit Silverleaf (#426) pro T1-Befehl.

Auswirkung: Mit diesem Spruch kann der Charakter während des T1-Befehles den Soldaten den Status Bezauberter/*Enchanted* (#371) verleihen. Den Soldaten kann nur während der Abgabe des Befehles T1 der Status Bezauberter gegeben werden. Unter 'Status' in der LPE Befehlsabgabe schreibt man den Status #371. Die Einheit Silberblatt muss sich im Besitz des Charakters befinden und wird verbraucht.

185. Entferne Bezauberten Status

Kosten: 5 Magiepunkte über MAR des Zielcharakters.

Auswirkung: Dieser Spruch kostet 5 Magiepunkte über dem Magieschutz des betreffenden Charakters. Der Spruch wirkt nur, wenn der Zielcharakter den Status #371, Bezauberter/*Enchanted* hat (siehe auch Zauberspruch #186). Wenn der Spruch erfolgreich war, hat der Charakter anschließend keinen Status.

Hinweis: Sollte der Zielcharakter in der Statuskette 'Bezauberter' aufgestiegen sein (er hat dann nicht mehr den Status #371), dann klappt der Spruch nicht.

186. Verzaubere Charakter

Kosten: 5 Magiepunkte über MAR des Zielcharakters + 1 Einheit Silverleaf (#426).

Auswirkung: Der Zielcharakter erhält den Status Bezauberter/*Enchanted* (#371).

Hinweis: Sollte der Charakter bereits einen Status haben, kann es sein, dass der alte Status nicht überschrieben wird.

187. Verzaubern von Lebewesen

Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche 184 bis 186 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Verzauberte Stecken

Die magischen Stecken des Runenmeisters sind spezielle Waffen (können zu Fuß und beritten und ohne Schild verwendet werden). Zum Herstellen einer solchen Waffe benötigt man 1 Einheit Zundereiche/*Cinderoak* (#428), die als Ziel anzugeben ist und sich im Besitz des Charakters befinden muss. Wenn der Charakter ein Zauberkundiger (#1-#9) ist, dann erhält er Boni mit dieser Waffe.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
188	Machtstecken 1	Perm	Fix	Kurz	I#428	Strat	5	1
189	Machtstecken 2	Perm	Fix	Kurz	I#428	Strat	8	1
190	Machtstecken 3	Perm	Fix	Kurz	I#428	Strat	12	2
191	Machtstecken 4	Perm	Fix	Kurz	I#428	Strat	16	3
192	Machtstecken 5	Perm	Fix	Kurz	I#428	Strat	20	4
193	Machtstecken 6	Perm	Fix	Kurz	I#428	Strat	24	5
194	Magie der Stecken	-	-	-	-	Gruppe	-	6

188. Machtstecken 1

Kosten: Fixe 4 Magiepunkte + 1 Einheit Cinderoak (#428).

Auswirkung: Erschafft einen Machtstecken 1/Power 1 Staff (#116). Attack Factor (AF) +50% plus zusätzliche 50% AF, wenn Zauberkundiger (#1 - #9), Damage Rating 2, Spezialattacke von 10. +1 Freien Magiepunkt und +1 Magierückgewinnung für Zauberkundige (#1 - #9)

189. **Machtstecken 2**
Kosten: Fixe 8 Magiepunkte + 1 Einheit Cinderoak (#428).
Auswirkung: Erschafft einen Machtstecken 2/Power 2 Staff (#117). Attack Factor (AF) +75% plus zusätzliche +75% AF, wenn Zauberkundiger (#1 - #9), Damage Rating 3, Spezialattacke von 40. +1 Freien Magiepunkt und +1 Magierückgewinnung für Zauberkundige (#1 - #9)

190. **Machtstecken 3**
Kosten: Fixe 12 Magiepunkte + 1 Einheit Cinderoak (#428).
Auswirkung: Erschafft einen Machtstecken 3/Power 3 Staff (#118). Attack Factor (AF) +125% plus zusätzliche +125% AF, wenn Zauberkundiger (#1 - #9), Damage Rating 4, Spezialattacke von 90. +2 Freie Magiepunkte und +2 Magierückgewinnung für Zauberkundige (#1 - #9).

191. **Machtstecken 4**
Kosten: Fixe 16 Magiepunkte + 1 Einheit Cinderoak (#428).
Auswirkung: Erschafft einen Machtstecken 4/Power 4 Staff (#119). Attack Factor (AF) +175% plus zusätzliche +175% AF, wenn Zauberkundiger (#1 - #9), Damage Rating 5, Spezialattacke von 100. +2 Freie Magiepunkte und +2 Magierückgewinnung für Zauberkundige (#1 - #9).

192. **Machtstecken 5**
Kosten: Fixe 20 Magiepunkte + 1 Einheit Cinderoak (#428).
Auswirkung: Erschafft einen Machtstecken 5/Power 5 Staff (#120). Attack Factor (AF) +225% plus zusätzliche +225% AF, wenn Zauberkundiger (#1 - #9), Damage Rating 6, Spezialattacke von 250. +2 Freie Magiepunkte und +2 Magierückgewinnung für Zauberkundige (#1 - #9).

193. **Machtstecken 6**
Kosten: Fixe 24 Magiepunkte + 1 Einheit Cinderoak (#428).
Auswirkung: Erschafft einen Machtstecken 6/Power 6 Staff (#121). Attack Factor (AF) +275% plus zusätzliche +275% AF, wenn Zauberkundiger (#1 - #9), Damage Rating 7, Spezialattacke von 260. +3 Freie Magiepunkte und +3 Magierückgewinnung für Zauberkundige (#1 - #9).

194. **Magie der Stecken**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #188 bis 193 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Verzauberte Waffen

Diese Sprüche dienen dazu, magische Waffen herzustellen. Für jeden dieser Zaubersprüche benötigt man 1 Einheit Silber (#419), dieses wird während des Zauberns verbraucht. Um eine Waffe verzaubern zu können, deren ID# unter Parameter 'Qualifier' angegeben werden muss, muss sie sich in einem Besitz-Freiplatz des Zaubernden befinden. Will man also ein Zauberschwert haben, braucht man erstmal ein normales Schwert, das man dann bearbeiten kann.
Die Waffen ID#1-23 können mit dem Spruch ID#195 belegt werden. Mächtigere Waffen müssen jedoch aus Mithril oder Meldorian gemacht werden (Waffen ID#18-22).
Als Ziel der Zauber ist immer das Silber/*Silver* (#419) anzugeben, unter 'Qualifier' die Waffe (#1-#23), die verzaubert werden soll.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
195	Magische Waffe *****	Perm	Fix	Kurz	I#419	Strat	1	1
196	Macht 1 Waffe *****	Perm	Fix	Kurz	I#419	Strat	5	1
197	Macht 2 Waffe *****	Perm	Fix	Kurz	I#419	Strat	10	2
198	Macht 3 Waffe *****	Perm	Fix	Kurz	I#419	Strat	15	3
199	Macht 4 Waffe *****	Perm	Fix	Kurz	I#419	Strat	20	4
200	Magie der Waffen	-	-	-	-	Gruppe	-	5

***** Die Zaubersprüche #195 bis #199 benötigen unter Parameter 'Qualifier' die Basis-Waffe, die verzaubert werden soll.

195. **Magische Waffe**
Kosten: 1 Magiepunkt pro Waffe + 1 Einheit Silver (#419) pro Spruch.
Auswirkung: Verzaubert eine Waffe, diese bekommt +25% Attack Factor (AF) und ein Damage Rating von +1. Man muss sowohl die Waffen als auch das Silber zu Beginn des Zaubers in seinem Besitz haben, damit dieser gelingt. Man beachte, dass man zwar beliebig viele Waffen auf einmal mit diesem Zauber belegen kann, die Waffen müssen jedoch die gleiche ID# aufweisen. Man kann also ohne weiteres 6 Schwerter verzaubern, will man jedoch gleichzeitig 2 Schwerter, 3 Äxte und 1 Langbogen mit einem Glimmer belegen, so wird der Versuch fehlschlagen.
Hinweis: Dies ist der einzige Spruch, bei dem mehr als 1 Waffe gleichzeitig verzaubert werden kann.

196. **Macht 1 Waffe**
Kosten: Fixe 5 Magiepunkte + 1 Einheit Silver (#419).
Auswirkung: Eine Macht 1 Waffe/*Power 1 Weapon* bekommt +50% Attack Factor (AF).

197. **Macht 2 Waffe**
Kosten: Fixe 10 Magiepunkte + 1 Einheit Silver (#419).
Auswirkung: Eine Macht 2 Waffe/*Power 2 Weapon* bekommt +100% Attack Factor (AF).

198. **Macht 3 Waffe**
Kosten: Fixe 15 Magiepunkte + 1 Einheit Silver (#419).
Auswirkung: Eine Macht 3 Waffe/*Power 3 Weapon* bekommt +200% Attack Factor (AF).

199. **Macht 4 Waffe**
Kosten: Fixe 20 Magiepunkte + 1 Einheit Silver (#419).
Auswirkung: Eine Macht 4 Waffe/*Power 4 Weapon* bekommt +300% Attack Factor (AF).

200. **Magie der Waffen**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #195 bis 199 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Verzauberte Rüstungen

Diese Sprüche dienen der Herstellung magischer Rüstungen. Für jeden dieser Zaubersprüche wird 1 Einheit Silber (#419) im Besitz des Zaubernden benötigt, die während des Zaubers verbraucht wird. Man beachte, dass die Rüstungen, die verzaubert werden sollen, bereits im Besitz-Freiplatz des zaubernden Charakters sein müssen, ihre ID# ist unter Parameter 'Qualifier' anzugeben. Wenn man also einen magischen Schild haben will, benötigt man erstens 1 Schild und zweitens 1 Einheit Silber (die Größe spielt keine Rolle). Die Rüstungen ID# 131-157 können mit dem Spruch ID#201 belegt werden, mächtigere Rüstungen müssen jedoch aus Mithril sein. Das heißt, nur Elfen-Kettenhemden und Zwergenpanzer ID#152-157 kommen dafür in Frage. Drachenpanzer, ein seltener Rüstungstyp, können nur mit Hilfe von Zauberspruch ID#211 verzaubert werden.
Als Ziel der Zauber ist immer das Silber/Silver (#419) anzugeben, unter 'Qualifier' die Rüstung (#131-#157), die verzaubert werden soll.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
201	Magische Rüstung *	Perm	Fix	Kurz	I#419	Strat	1	1
202	Macht 1 Rüstung *	Perm	Fix	Kurz	I#419	Strat	8	2
203	Macht 2 Rüstung *	Perm	Fix	Kurz	I#419	Strat	16	3
204	Magische Rüstungen	-	-	-	-	Gruppe	-	5

***** Die Zaubersprüche #201 bis #203 benötigen unter Parameter 'Qualifier' die Basis-Rüstung, die verzaubert werden soll.

201. **Magische Rüstung**
Kosten: 1 Magiepunkt pro Rüstung + 1 Einheit Silver (#419) pro Spruch.
Auswirkung: Verzaubert eine Rüstung oder ein Schild. Diese bekommt +2 Defense Factor (DF), +1 Magic Attack Resistance (MAR) und +1 Special Attack Resistance.
Hinweis: Dies ist der einzige Spruch, bei dem mehr als 1 Rüstung gleichzeitig verzaubert werden kann.

202. **Macht 1 Rüstung**
Kosten: Fixe 8 Magiepunkte + 1 Einheit Silver (#419) + entsprechende Basisrüstung (#152-#157).
Auswirkung: Erschafft eine Macht 1 Rüstung/Power 1 Armor. Die Macht 1 Rüstung hat einen Defense Factor (DF), der um 50% besser ist als der der Basisrüstung, und noch weitere Steigerungen der INV, MAR und SAR.
Hinweis: Für diesen Spruch kann man nur Elfen-Kettenhemden und Zwergenpanzer ID#152-157 als Basis verwenden.

203. **Macht 2 Rüstung**
Kosten: Fixe 16 Magiepunkte + 1 Einheit Silver (#419) + entsprechende Basisrüstung (#152-#157).
Auswirkung: Erschafft eine Macht 2 Rüstung/Power 2 Armor. Die Macht 2 Rüstung hat einen Defense Factor (DF), der um 100% besser ist als der der Basisrüstung, und noch weitere Steigerungen der INV, MAR und SAR.
Hinweis: Für diesen Spruch kann man nur Elfen-Kettenhemden und Zwergenpanzer ID#152-157 als Basis verwenden.

204. **Magie der Rüstungen**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #201 bis 203 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Runenzauber

Runen sind die mächtigsten Zauber, die dem Runenmeister zur Verfügung stehen. Und sie sind auch die informativsten und nützlichsten Zaubersprüche, wenn man etwas über Gegenstände/Artefakte wissen möchte. Die Informationssprüche können nicht auf Schiffe, Vertraute, Rassen, Status oder Truppentraining gesprochen werden.
Weitere Hinweise:

- Alter Magie-Wert für Gilden/*Ancient Arcana research tool*: Welches Artefakt diesen Wert bringt, kann nur im Spiel herausgefunden werden.
- Nachrichten/*Read message*: Gegenstände (vor allem Bücher und Schriftrollen), die eine Nachricht enthalten, müssen mit dem Befehl S21 gelesen werden.
- Konstruktion von Gegenständen/*Construction*: Nur mit dem Befehl S20 kann über einen Gegenstand herausgefunden werden, ob er 'konstruiert' werden kann.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
205	Runenkenntnis	Sofort	Fix	Kurz	Gegenst	Strat	1	1
206	Runenformel	Sofort	Fix	Kurz	Gegenst	Strat	2	1
207	Runenverständnis	Sofort	Fix	Kurz	Gegenst	Strat	3	1
208	Runenraunen	Sofort	Fix	Kurz	Gegenst	Strat	6	2
209	Runenmacht	Sofort	Fix	Kurz	Gegenst	Strat	9	3
210	Ritual der Runen	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Strat	5	5
211	Runenfertigkeit	-	-	-	-	Strat	20+	6
212	Runenmeister	-	-	-	-	Gruppe	-	7

205. Runenkenntnis
Kosten: Fix 1 Magiepunkt.
Auswirkung: Durch diesen Spruch erhält man Basisinformationen über einen Gegenstand, ein Artefakt. Der Gegenstand muss sich im Besitz des zaubernden Charakters befinden. Ziel des Spruches ist der Gegenstand, der untersucht werden soll. Kann nur auf Waffen, Rüstungen, Schilde und Artefakte gesprochen werden. Man erhält folgende Informationen:

Von Waffe:
Basis AF
Sturmwert/Charge Bonus
Ob mit Schild verwendbar/*If usable with shield*
Minimum Stärke/*Minimum Strength to use*
Ob eine Gift-Waffe/Poisoned
Geländemodifikator
Geschoßwert/Missile AF
Flucht Bonus/Rout AF Bonus
Ob beritten verwendbar/*If usable mounted*
Minimum Geschicklichkeit/*Minimum Dexterity to use*
Ob magisch/*If generically magical*
Nachricht/*Message*

Von Rüstung und Schild:
Basis DF
Spezial Attacken Schutz (SAR)/*Special Attack Resistance*
Flucht Bonus/*Rout AF Bonus*
Gewicht/*Weight*
Geländemodifikator/*Terrain Bonus*
Größenrestriktion/*Size restrictions*
Sturmwert-Modifikator/*Charge Modifier*
Sichtungswert/*Sighting Value*
Ob magisch/*If generically magical*
Nachricht/*Message*

Von magischem Artefakt (Buch, Ring, Amulett, ...):
Zaubersprüche durch Item verwenden/*Spells learned on activation*
Ob man unsichtbar wird/*if it turns activator invisible*
Beschwören eines Charakters/*Summon Character*
Heile Gift/*Cure poison*
Fähigkeit und Stufe durch Item verwenden erlernt/*Skill and level learned on activation*
Teleport nach Streitkaft #/*Teleport activator to where*
Heilt oder verursacht Wunden/*Heals or Causes wounds*
Rasse, die einen DF-Bonus bekommt/*Race to gain DF bonus*

Von Kriegstier:
Gewicht/*Weight*
Tragfähigkeit/*Carry Capacity*
Geländemodifikator/*Terrain Bonus*
Bewegungswert/*Movement values*
Größe/*Size*

206. Runenformel
Kosten: Fixe 2 Magiepunkte.
Auswirkung: Durch diesen Spruch erhält man weitere Informationen über einen Gegenstand. Der Gegenstand muss sich im Besitz des zaubernden Charakters befinden. Ziel des Spruches ist der Gegenstand, der untersucht werden soll. Kann nur auf Waffen, Rüstungen, Schilde und Artefakte gesprochen werden. Man erhält folgende Informationen:

Von Waffe:
Restriktionen/*Restriktions on use*
Schadenswert/*Damage Rating*
Ziel Angriffswertbonus/*Target AF Bonus*
AF für erfüllte Restriktion/*AF bonus for meeting restrictions*
Ziel Restriktionen/*Target Restrictions*

Von Rüstung und Schild:
Restriktionen/*Restriktions on use*
Unverwundbarkeit/*Invulnerability*
Ziel Angriffswertbonus/*Target AF Bonus*
DF für erfüllte Restriktion/*DF modifier*
Spezial Attacken Schutz (SAR*)/Special Attack Resistance*
Magieschutz (MAR)/*Magic Attack Resistance*

Von magischem Artefakt (Brosche, Figürchen, ...):
Restriktionen/*Restriktions on use*
Str/Dex/Con/*Bty adds*
Addition zum Schleichwert/*Stealth adds*
Automatischer Kampfspruch/*Auto Cast of combat spells*
Segen/Fluch/*Bless/Curse*
PC/Tactics/*Influence adds*
Fähigkeit und Stufe, um die sie gesteigert wird/*Skill to enhance and bonus*

Von Kriegstier:
Wachstumsrate/*Growth Rate*
Angriffswert/*Attack Factor*
Spezialattacke/*Special Attack*
Kampfwert/*Combat Factor*

207. Runenverständnis
Kosten: Fixe 3 Magiepunkte.
Auswirkung: Durch diesen Spruch erhält man weitere Informationen über einen Gegenstand. Der Gegenstand muss sich im Besitz des zaubernden Charakters befinden. Ziel des Spruches ist der Gegenstand, der untersucht werden soll. Kann nur auf Waffen, Rüstungen, Schilde und Artefakte gesprochen werden. Man erhält folgende Informationen:

Von Waffe:
Spezialattacke/*Special Attack*
Winternachtbonus/*Winternight bonus*
Magieschutz (MAR)/Magic Attack Resistance
Statusaufstieg im Kampf/*Combat Morph info*
Magiepunkte, die die Waffe zur Verfügung stellt/*Mana modifiers*
Magiepunkterückgewinnung/*Mana recovery modifier*
Sprüche, die die Waffe zu sprechen erlaubt/*Spells allowed to be cast*

Von Rüstung und Schild:
Spezialattacke/*Special Attack*
Winternachtbonus/*Winternight bonus*
Magieschutz (MAR)/*Magic Attack Resistance*
Statusaufstieg im Kampf/*Combat Morph info*
Magiepunkte, die die Rüstung zur Verfügung stellt/*Mana modifiers*
Magiepunkterückgewinnung/*Mana recovery modifier*
Sprüche, die die Waffe zu sprechen erlaubt/*Spells allowed to be cast*

Von magischem Artefakt (Stab, Trank, Kristall, ...):

Sprüche, die man zaubern kann/*Spells to Cast*
Magiepunkte für diese Zauber/*Mana towards spells cast*
Ob nur '1x' zu verwenden/*if One use only*
Heile oder bringe Wahnsinn/*Cure/Cause Insanity*
Wechsle Geschlecht/*Change Gender*
Wechsle Rasse/*Change Race*
Wechsle Status/*Change Status*
Erhalte Zeichen/*Give Mark*
Macht den aktivierenden Charakter unsichtbar/*Make activator invisible*
Magiepunkte, die zur Verfügung stehen/*Mana modifiers*
Magiepunkterückgewinnung/*Mana recovery modifier*
Magieschutz (MAR)/*Magic Attack Resistance*
Spezial Attacken Schutz (SAR)/*Special Attack Resistance*
Ob vergiftet bei Aktivierung/*Causes poison an activation*
Bringt Wunden bei Aktivierung/*Give wounds an activation*
Wechsle Religion/*Change religion*
Lehre Truppentraining/*Teach troop type*

Von Kriegstier:

Natürlicher Geschoßwert/*Natural Missile AF*
Sturmwert/*Charge Bonus*
Moralbonus/*Morale Bonus*
Sichtungswert/*Sighting Value*
Fluchtbonus/*Rout Bonus*
Spezial Attacken Schutz (SAR)/*Special Attack Resistance*

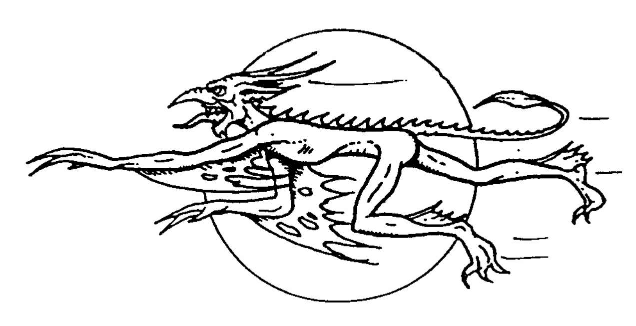
208. Runenraunen
Kosten: Fixe 6 Magiepunkte.
Auswirkung: Spricht die Zauber #205 und #206 gesammelt (einziger Befehl).

209. Runenmacht
Kosten: Fixe 9 Magiepunkte.
Auswirkung: Der große Informations-Spruch. Spricht die Zauber #205, #206 und #207 gesammelt (einziger Befehl).

210. Ritual der Runen
Kosten: Fixe 5 Magiepunkte. Kann nur von Runenmeistern gesprochen werden.
Auswirkung: Dieser Zauberspruch ist notwendig, um ein wahrer Runenmeister/Runemaster zu werden. Vor Vollendung dieses Spruches ist man eher ein Zauberlehrling als ein etablierter Runenmeister. Um dieses Ritual absolvieren zu können, muss man die Sprüche #205-#210 kennen und diesen Zauber aussprechen. Selbst damit hat man nur eine geringe Chance (pro Stufe des Runenmeisters 1% bis 2%), zu einem wahren Runenmeister zu werden. Dieser Spruch kostet 5 Magiepunkte, egal ob er funktioniert oder nicht. Wenn er funktioniert, werden die Sprüche #205-#210 vergessen und durch den Spruch #211 Runenfertigkeit ersetzt.

211. Runenfertigkeit
Kosten: Keine.
Hinweis 1: Leider wurde dieser Zauber nie zu Ende programmiert, sprich das duplizieren von Gegenständen ist per Zauber nicht möglich. Nicht geändert hat sich natürlich die Möglichkeit, dass ein Runenmeister mit dem Zauber #211 eigene Artefakte bastelt – siehe ab Seite 159.
Hinweis 2: Dieser Spruch kann nicht gelehrt oder gelernt werden, weder von einem Charakter noch von einer Gilde. Er muss von dem Charakter selbst erforscht werden.

212. Runenmeister
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #184-209 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.



Bereiche der Verzauberung

Ziel der Zauber ist das Mithril (#422).
Die Zauber #471 bis #480 sind nicht im Zauber Runenmeister #212 enthalten.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
471	Verzauberte Werkzeuge	Perm	Fix	Kurz	I422	Strat	8	1
472	Verzauberter Amboss	Perm	Fix	Kurz	I422	Strat	12	2
473	Verzauberter Herd	Perm	Fix	Kurz	I422	Strat	16	3
474	Verzaubertes Armband	Perm	Fix	Kurz	I422	Strat	20	4
475	Massen-Schwertverzauberung	Perm	Fix	Kurz	I422	Strat	20	5
476	Massen-Schildverzaub.-K	Perm	Fix	Kurz	I422	Strat	20	5
477	Massen-Schildverzaub.-M	Perm	Fix	Kurz	I422	Strat	20	5
478	Massen-Schildverzaub.-G	Perm	Fix	Kurz	I422	Strat	20	5
479	Verzauberte Verteidigung	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Duell	1	2
480	Bereiche der Verzauberung	-	-	-	-	Gruppe	-	7

471. **Verzaubere Werkzeuge**
Kosten: Fixe 8 Magiepunkte plus 1 Einheit Mithril (#422) und 10 Einheiten Holz/*Lumber* (#413).
Auswirkung: Erschafft 1 Gegenstand namens Magic Tool (#1270). Dieses Magic Tool bringt dem Runenmeister +2 Freie Magiepunkte und +3 Rückgewinnung, wenn es in Verwendung/*In Use* ist. Gewicht von 10.

472. **Verzauberter Amboss**
Kosten: Fixe 12 Magiepunkte plus 2 Einheiten Mithril (#422) und 10 Einheiten Stein/*Stone* (#414).
Auswirkung: Erschafft 1 Gegenstand namens Enchanted Anvil (#1271). Dieser Gegenstand bringt dem Runenmeister +3 Freie Magiepunkte und +6 Rückgewinnung, wenn es in Verwendung/*In Use* ist. Gewicht von 50 (die Bewegung wird unter Umständen eingeschränkt).

473. **Verzauberter Herd**
Kosten: Fixe 16 Magiepunkte plus 3 Einheiten Mithril (#422) und 10 Einheiten Meldorian (#429).
Auswirkung: Erschafft 1 Gegenstand namens Enchanted Hearth (#1272). Dieser Gegenstand bringt dem Runenmeister +3 Freie Magiepunkte und +9 Rückgewinnung, wenn es in Verwendung/*In Use* ist. Gewicht von 99.

474. **Verzaubertes Armband**
Kosten: Fixe 20 Magiepunkte plus 4 Einheiten Mithril (#422) und 10 Edelsteine (#417).
Auswirkung: Erschafft 1 Gegenstand namens Enchanted Bracelet (#1273). Dieser Gegenstand bringt dem Runenmeister +3 Freie Magiepunkte und +12 Rückgewinnung, wenn es in Verwendung/*In Use* ist. Gewicht von 1 (!).

475. **Massen-Schwertverzauberung**
Kosten: Fixe 20 Magiepunkte plus 100 Breitschwerter/*Broadswords* (#1) und 20 Einheiten Mithril (#422).
Auswirkung: Tauscht die Breitschwerter gegen Magische Breitschwerter/*Magic Swords* (#24).

476. **Massen-Schildverzauberung (klein)**
Kosten: Fixe 20 Magiepunkte plus 100 Schilde/*Shields* (#131) und 20 Einheiten Mithril (#422).
Auswirkung: Tauscht die kleinen Schilde gegen kleine Magische Schilde/*Magic Shields* (#158).

477. **Massen-Schildverzauberung (mittel)**
Kosten: Fixe 20 Magiepunkte plus 100 Schilde/*Shields* (#132) und 20 Einheiten Mithril (#422).
Auswirkung: Tauscht die mittleren Schilde gegen mittlere Magische Schilde/*Magic Shields* (#159).

478. **Massen-Schildverzauberung (groß)**
Kosten: Fixe 20 Magiepunkte plus 100 Schilde/*Shields* (#133) und 20 Einheiten Mithril (#422).
Auswirkung: Tauscht die großen Schilde gegen große Magische Schilde/*Magic Shields* (#160).

479. **Verzauberte Verteidigung (Duell)**
Kosten: Fixe 3 Magiepunkte.
Auswirkung: Erhöht im Duell den DF um +3, Special Attack Resistance um +3 und Magic Attack Resistance um +3.

480. **Bereiche der Verzauberung**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #471-479 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Die Disziplin des Druiden

Druid

Rituale des Druiden

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
213	Selbstheilung	Lang	Stärke	Kurz	Selbst	Strat	1+	2
214	Segne Charakter	Lang	Stärke	Kurz	Char	Strat	1+	2
215	Verfluche Charakter	Lang	Stärke	Kurz	Char	Strat	1+	3
216	Essenz der Lebenskraft	-	-	-	-	Gruppe	-	5

213. Selbstheilung

Kosten: 1 Magiepunkt über MAR für jede Auswirkung.

Auswirkung: Dieser Spruch kann nur den Zaubernden selbst heilen. Jeder dafür eingesetzte Magiepunkt, der über den Magieschutz hinausgeht, heilt 3% an Wunden, mit einer 10%igen Chance auf Heilung von Gift, Wahnsinn, Pest und Pocken.

Hinweis: Dieser Zauber kann nur auf den Zaubernden selbst gesprochen werden; um andere Charaktere zu heilen, sollte man den Priester-Spruch #295 verwenden.

214. Segne Charakter

Kosten: 1 Magiepunkt über MAR für jede Auswirkung.

Auswirkung: Jeder Magiepunkt, der über dem MAR eines Charakters hinausgeht, erhöht dessen Führungskraft, Einfluss und Kampferfahrung um 5%. Man kann durch diesen Spruch maximal einen Bonus von 100% erwirken. Es werden immer die Basiswerte gesteigert, Steigerungen durch Gegenstände, Zaubersprüche, etc. werden durch einen Segen nicht betroffen. Es wirkt immer nur der stärkste Segen, z.B. wenn ein Charakter einen Stufe 12-Segen (60%) hat, so würde ein weiterer 50%-Segen (Stufe 10) nicht wirken. Um diesen Charakter auf 100% Segen zu bekommen, müssen alle Magiepunkte, die für Stufe 20 benötigt werden, eingesetzt werden (Achtung auf MAR des Zielcharakters).

Hinweis: Segen aus Zaubersprüchen addiert sich zu Segen, den man von verwendeten Gegenständen erhält, doch 100% Segen ist auch hier das Maximum.

215. Verfluche Charakter

Kosten: 1 Magiepunkt über MAR für jede Auswirkung.

Auswirkung: Dieser Spruch bildet das Gegenstück zum Spruch Segne Charakter #214. Jeder Magiepunkt über dem Magieschutz eines Charakters reduziert die Attribute (Führungskraft, Einfluss und Kampferfahrung) um 5%, bis zu einem Maximum von 85%, bzw. Stufe 17-Fluch.

216. Essenz der Lebenskraft

Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #213 bis 215 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.



Bewegungszauber

Diese Zauber beeinflussen die Bewegung von Feld-Streitkräften und können nur auf Legionen, Abenteurergruppen, Flotten und Nomadenlagerstätten gesprochen werden. Können auch nicht auf eine Wolkenburg gesprochen werden.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
217	Beschleunigung	Phase	Stärke	Kurz	Feld	Strat	1+	2
218	Behinderung	Phase	Stärke	Kurz	Feld	Strat	1+	2
219	Segen der Stille	Phase	Stärke	Kurz	Feld	Strat	1+	2
220	Fluch der Stille	Phase	Stärke	Kurz	Feld	Strat	1+	2
221	Essenz der Bewegung	-	-	-	-	Gruppe	-	4

217. Beschleunigung

Kosten: 1 Magiepunkt über MAR für jede Auswirkung.

Auswirkung: Dieser Spruch erhöht die einer Feld-Streitkraft (Legion, Abenteurergruppe, Flotte und Nomadenlagerstätte) zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte um 1 pro Magiepunkt, der über den Magieschutz hinausgeht. Die Streitkraft muss sich bewegen können (nicht 0 Bewegungspunkte), sprich, überladene Streitkräfte können auch mit Spruch #217 nicht zur Bewegung gebracht werden. Zauber auf ein und dieselbe Streitkraft addieren sich nicht, es wirkt der stärkste Spruch.
Beispiel: Wenn eine Streitkraft bereits 20 Punkte Beschleunigung hat, sich aber um +25 Bewegungspunkte bewegen soll, dann muss man 25 MP + MAR einsetzen, um dies zu schaffen. Die bereits vorhandenen 20 Punkte 'verfallen'. Mit der Produktion wird der Beschleunigungswert wieder gelöscht.

Hinweis: Diese Spruch wirkt nicht auf Wolkenburgen! Wenn man Soldaten in diese Streitkraft transferiert oder neu aufstellt, dann hat das auf den Beschleunigungswert keinen Einfluss. Sollten Soldaten aus der beschleunigten Streitkraft transferiert werden, nehmen sie die Beschleunigung nicht mit.

218. Behinderung

Kosten: 1 Magiepunkt über MAR für jede Auswirkung.

Auswirkung: Dieser Spruch ist das Gegenteil des Spruches Beschleunigung #217 und verringert die einer Feld-Streitkraft (Legion, Abenteurergruppe, Flotte und Nomadenlagerstätte) zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte um 1 pro Magiepunkt, der über den MAR hinausgeht. Die Summe der Bewegungspunkte einer Streitkraft kann damit auf minimal 0 gesenkt werden, sprich, diese Streitkraft kann sich nicht mehr bewegen.

219. Segen der Stille

Kosten: 1 Magiepunkt über MAR für jede Auswirkung.

Auswirkung: Dieser Spruch verringert den Sichtungswert der Ziel-Feld-Streitkraft um +100 Versteckwert/*Hiding Value* pro Magiepunkt, der über den Magieschutz hinausgeht. Maximum negativ ist -90%. Mit diesem Spruch kann man sich vielleicht an einen Gegner anschleichen und so eine Überraschungsfeuerrunde/*Surprise round* provozieren.

220. Fluch der Stille

Kosten: 1 Magiepunkt über MAR für jede Auswirkung.

Auswirkung: Dieser Spruch steigert den Sichtungswert der Ziel-Feld-Streitkraft um +100 Versteckwert/*Hiding Value* pro Magiepunkt, der über den Magieschutz hinausgeht. Es gibt dabei kein Maximum.

Hinweis: Sollte eine Streitkraft Sichtungswert 0 oder eine negative Zahl haben, dann wird der Sichtungswert vergrößert, damit die Zielstreitkraft leichter gesehen wird.

221. Essenz der Bewegung

Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #17 bis 220 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Tierzauber

Zauber, die sich mit Herdentieren beschäftigen, entweder in einer Provinz oder im Besitz einer Streitkraft.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
222	Segne Herde *	Sofort	Fix	Kurz	Streitk	Strat	3	2
223	Verfluche Herde *	Sofort	Fix	Kurz	Streitk	Strat	3	2
224	Behexe Herde	Sofort	Vari	Kurz	Herde	Strat	1	3
225	Essenz der Tiere	-	-	-	-	Gruppe	-	5

***** Bei den Zaubersprüchen #222 und #223 muss man unter 'Qualifier' die ID# der Tiere, die gesegnet/verflucht werden sollen, angeben.

222. **Segne Tiere**
Kosten: Fixe 3 Magiepunkte.
Auswirkung: Dieser Spruch kostet 3 Magiepunkte und wird auf eine Streitkraft gesprochen, in der sich die Herdentiere befinden. Unter 'Qualifier' gibt man als Ziel die ID# der Tiere (diese erfährt man aus der Liste der Gegenstände) an. Die Wirkung des Spruches besteht darin, dass die Anzahl der betreffenden Tiere um 10% ansteigt, allerdings gibt es für alle Tiere eine Wachstumsobergrenze (200/Kampfwert des Tiers, abgerundet), und nicht mehr als die natürliche Vermehrungsrate. Nur untrainierte Herden vermehren sich. Zusätzliche Kriegstiere bekommt man auf diese Weise nicht.
Beispiel: Drachen/Drakes *haben einen Combat Factor von 80, so ist das Maximum, das man durch einen #222 Zauber erhält, 2.*

223. **Verfluche Tiere**
Kosten: Fixe 3 Magiepunkte.
Auswirkung: Dieser Spruch kostet 3 Magiepunkte und wird auf eine Streitkraft gesprochen, in der sich die Herdentiere befinden. Unter 'Qualifier' gibt man als Ziel die ID# der Tiere an. Die Wirkung des Spruches besteht darin, dass die Anzahl der betreffenden Tiere immer um 10% verringert wird. Der Zauber kann nicht auf Kriegstiere gesprochen werden.

224. **Behexe Herde**
Kosten: 1 Magiepunkt pro Tier.
Auswirkung: Mit diesem Spruch kann man Tiere einer bestimmten Herde einfangen. Für jedes Tier, das man auf diese Weise fangen will, muss man 1 Magiepunkt ausgeben. Die Tiere tauchen dann im Besitz der Streitkraft auf, in der sich der Zauberer aufhält. Man kann nicht mehr Tiere mit diesem Spruch fangen, als sich Tiere in der Herde befinden. Ziel des Zaubers ist die in einer Provinz vorkommende Herde.

225. **Essenz der Tiere**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #222 bis 224 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Erdmagie

Diese Sprüche beziehen sich auf die Beeinflussung der Kräfte der Natur. Fast alle diese Sprüche müssen den Magieschutz der Provinz überwinden, um wirksam zu werden. Die Sprüche wirken nur auf die Provinz, in der sich der Zaubernde zum Zeitpunkt des Spruches befindet. Sollte kein Ziel eingetragen werden, dann trägt der Computer automatisch die Provinz ein, in der sich der Charakter zum Zeitpunkt des Zaubers befindet. Wenn der Spieler allerdings möchte, dass der Zauber nur in einer ganz bestimmten Provinz funktioniert, dann trägt er die genaue Provinz ein, z.B. P23/34 (genau so geschrieben).

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
226	Steig. Bewegungskosten	Perm	Stärke	Kurz	Prov	Strat	1+	1
227	Senke Bewegungskosten	Perm	Stärke	Kurz	Prov	Strat	1+	2
228	Steig. Fruchtbarkeit	Perm	Stärke	Kurz	Prov	Strat	1+	2
229	Senke Fruchtbarkeit	Perm	Stärke	Kurz	Prov	Strat	1+	2
230	Steig. Steinvorkommen	Perm	Stärke	Kurz	Prov	Strat	1+	1
231	Senke Steinvorkommen	Perm	Stärke	Kurz	Prov	Strat	1+	1
232	Steig. Holzvorkommen	Perm	Stärke	Kurz	Prov	Strat	1+	1
233	Senke Holzvorkommen	Perm	Stärke	Kurz	Prov	Strat	1+	1
234	Steig. spez. Rohstoffe *****	Perm	Stärke	Kurz	Prov	Strat	2+	2
235	Senke spez. Rohstoffe *****	Perm	Stärke	Kurz	Prov	Strat	2+	2
236	Steigere Pflanzenwachstum *****	Perm	Stärke	Kurz	Prov	Strat	2+	2
237	Senke Pflanzenwachstum *****	Perm	Stärke	Kurz	Prov	Strat	2+	2
238	Steig. Magiepotential	Perm	Stärke	Kurz	Prov	Strat	5+	3
239	Senke Magiepotential	Perm	Stärke	Kurz	Prov	Strat	5+	3
240	Naturbewusstsein	Sofort	Fix	Kurz	Prov	Strat	2	2
241	Essenz der Natur	-	-	-	-	Gruppe	-	5

***** Bei den Zaubersprüchen #234 bis #237 ist unter Parameter 'Qualifier' die ID# des Rohstoffs anzugeben.

226. **Steigere Bewegungskosten**
Kosten: 1 Magiepunkt pro Auswirkung über MAR der Provinz.
Auswirkung: Der Spruch erhöht die Bewegungskosten einer Provinz pro dafür eingesetzten Magiepunkt um
0.5 für eine vertikale oder horizontale Bewegung und
0.7 für eine diagonale Bewegung
Diesen Spruch wird man typischerweise dort anwenden, wo 'Feinde' in eine 'Bewegungs-Falle' gelockt werden (wenn sie glauben, sie könnten sich hier rasch bewegen).

227. Senke Bewegungskosten
Kosten: 1 Magiepunkt pro Auswirkung über MAR der Provinz.
Auswirkung: Der Spruch senkt die Bewegungskosten einer Provinz pro dafür eingesetzten Magiepunkt um
1.0 für eine vertikale oder horizontale Bewegung und
1.4 für eine diagonale Bewegung
Jeder Zauber addiert sich dabei zum vorangegangenen Zauber. Das Senkmaximum der Bewegungskosten einer Provinz ist -4.5 für vertikale oder horizontale, bzw. -6.3 für diagonale Bewegung. Diese Reduktion subtrahiert sich zu den Bewegungskosten der Provinz, bevor eine Straße angerechnet wird.

228. Steigere Fruchtbarkeit
Kosten: 1 Magiepunkt pro Auswirkung über MAR der Provinz.
Auswirkung: Dieser Spruch steigert die Fruchtbarkeit um 0.05 pro dafür eingesetzten Magiepunkt (über MAR der Provinz). Das Fruchtbarkeitsmaximum einer Provinz ist 5.00.

229. Senke Fruchtbarkeit
Kosten: 1 Magiepunkt pro Auswirkung über MAR der Provinz.
Auswirkung: Dieser Spruch senkt die Fruchtbarkeit um 0.05 pro dafür eingesetzten Magiepunkt (über MAR der Provinz). Das Fruchtbarkeitsminimum einer Provinz ist 0.

230. Steigere Steinvorkommen
Kosten: 1 Magiepunkt pro Auswirkung über MAR der Provinz.
Auswirkung: Damit wird das Steinvorkommen um 2 pro eingesetzten Magiepunkt über MAR der Provinz gesteigert.
Hinweis: In der Provinz muss es bereits ein Steinvorkommen geben, damit man es mit Spruch #230 steigern kann.

231. Senke Steinvorkommen
Kosten: 1 Magiepunkt pro Auswirkung über MAR der Provinz.
Auswirkung: Damit wird das Steinvorkommen um 2 pro eingesetzten Magiepunkt über MAR der Provinz gesenkt.
Hinweis: In der Provinz muss es ein Steinvorkommen geben, damit man es mit Spruch #231 senken kann. Dieser Spruch wird das Vorkommen aber nicht unter 1 senken.

232. Steigere Holzvorkommen
Kosten: 1 Magiepunkt pro Auswirkung über MAR der Provinz.
Auswirkung: Dieser Spruch steigert das Holzvorkommen um 2 pro dafür eingesetzten Magiepunkt (über MAR der Provinz).
Hinweis: In der Provinz muss es bereits ein Holzvorkommen geben, damit man es mit Spruch #232 steigern kann.

233. Senke Holzvorkommen
Kosten: 1 Magiepunkt pro Auswirkung über MAR der Provinz.
Auswirkung: Dieser Spruch senkt das Holzvorkommen um 2 pro dafür eingesetzten Magiepunkt (über MAR der Provinz).
Hinweis: In der Provinz muss es ein Holzvorkommen geben, damit man es mit Spruch #233 senken kann. Dieser Spruch wird das Vorkommen aber nicht unter 1 senken.

234. Steigere spezielle Rohstoffe
Kosten: 2 Magiepunkte pro Auswirkung über MAR der Provinz.
Auswirkung: Dieser Spruch steigert das Vorkommen eines spezielles Rohstoffes um 1 pro 2 dafür eingesetzte Magiepunkte (über MAR der Provinz). Unter Parameter 'Qualifier' ist die ID# des Rohstoffs anzugeben. Diese speziellen Rohstoffe können mit diesem Spruch gesteigert werden:

#416	Eisen/*Iron*	#420	Halbedelsteine/*Precious Stone*
#417	Edelsteine/*Gems*	#421	Eibe/*Yew*
#418	Gold	#422	Mithril
#419	Silber/*Silver*		

Hinweis: In der Provinz muss der spezielle Rohstoff bereits vorkommen, damit er mit Spruch #234 gesteigert werden kann.

235. Senke spezielle Rohstoffe
Kosten: 2 Magiepunkte pro Auswirkung über MAR der Provinz
Auswirkung: Dieser Spruch senkt das Vorkommen eines spezielles Rohstoffes um 1 pro 2 dafür eingesetzte Magiepunkte (über MAR der Provinz). Unter Parameter 'Qualifier' ist die ID# des Rohstoffs anzugeben. Es gelten dieselben Rohstoffe wie für Spruch #234.
Hinweis: In der Provinz muss es das spezielle Vorkommen schon geben, damit man es mit Spruch #235 senken kann. Dieser Spruch wird das Vorkommen aber nicht unter 1 senken.

236. **Steigere Pflanzenwachstum**
Kosten: 2 Magiepunkte pro Auswirkung über MAR der Provinz.
Auswirkung: Dieser Spruch steigert das Vorkommen einer speziellen Pflanze um 1 pro 2 dafür eingesetzte Magiepunkte (über MAR der Provinz). Unter Parameter 'Qualifier' ist die ID# der Pflanze anzugeben. Diese speziellen Pflanzen können mit diesem Spruch gesteigert werden:

#423	Alraune/*Mandrake*	#427	Asarum
#424	Ingwerwurzel/*Ginger Root*	#428	Zundereiche/*Cinderoak*
#425	Nachtschatten/*Nightshade*	#429	Meldorian
#426	Silberblatt/*Silverleaf*		

Hinweis: In der Provinz muss die spezielle Pflanze bereits vorkommen, damit sie mit Spruch #236 gesteigert werden kann.

237. **Senke Pflanzenwachstum**
Kosten: 2 Magiepunkte pro Auswirkung über MAR der Provinz.
Auswirkung: Dieser Spruch senkt das Vorkommen einer speziellen Pflanze um 1 pro 2 dafür eingesetzte Magiepunkte (über MAR der Provinz). Unter Parameter 'Qualifier' ist die ID# der Pflanze anzugeben. Es gelten dieselben Rohstoffe wie für Spruch #236.
Hinweis: In der Provinz muss es die spezielle Pflanze schon geben, damit sie mit Spruch #237 senken kann. Dieser Spruch wird das Vorkommen aber nicht unter 1 senken.

238. **Steigere Magiepotential**
Kosten: 5 Magiepunkte über dem derzeitigen Rückgewinnungswert der Provinz
Auswirkung: Dieser Spruch erhöht das Magiepotential einer Provinz nur dann, wenn diese eine Magiequelle/*Powerpoint* ist. Solche Provinzen haben oft ohnehin schon ein ansehnliches Magiepotential. Das Magiepotential kann pro Spruch nur um +1 erhöht werden. Priester haben von einer Steigerung des Magiepotentials nichts, da sie ihre Magiepunkte von ihrer Gottheit beziehen.

239. **Senke Magiepotential**
Kosten: 5 Magiepunkte über dem derzeitigen Rückgewinnungswert der Provinz.
Auswirkung: Dieser Spruch reduziert das Magiepotential einer Provinz um -1. Die Kosten für diesen Spruch betragen 5 Magiepunkte über dem derzeitigen Rückgewinnungswert der Provinz. Dieser Spruch ist nicht auf eine Magiequelle/*Powerpoint* limitiert. Auch von diesem Spruch werden Priester nicht beeinflusst.

240. **Naturbewusstsein**
Kosten: Fixe 2 Magiepunkte.
Auswirkung: Durch diesen Spruch, der 2 Magiepunkte kostet, erfährt der Zaubernde automatisch von allen Streitkräften, die sich zum Zeitpunkt des Zaubers in der Provinz, in der sich der Druide aufhält, befinden. Der Spruch ist vom Gelände unabhängig.

241. **Essenz der Natur**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #226 bis 240 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Magische Fortbewegung

Diese Sprüche dienen dem Verständnis von Bewegung, der magischen Bewegung von Charakteren und dem Verhindern normaler Bewegung.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
242	Studiere Provinz	Sofort	Fix	Kurz	Prov	Strat	1	1
243	Teleportation	Sofort	Fix	Kurz	Streitk	Strat	5	3
244	Entdecke Magiequelle	Sofort	Fix	Kurz	Prov	Strat	1	1
245	Einfache Barriere *****	Perm	Stärke	Kurz	Prov	Strat	5+	2
246	Zweifache Barriere *****	Perm	Stärke	Kurz	Prov	Strat	12+	3
247	Zerstöre Barriere *****	Perm	Stärke	Kurz	Prov	Strat	5+	4
248	Essenz der Wege	-	-	-	-	Gruppe	-	5

***** Bei den Zaubersprüchen #245 bis #247 wird(werden) die Richtung(en) der Barriere(n) unter Parameter 'Qualifier' angegeben.

242. Studiere Provinz
Kosten: Fix 1 Magiepunkt.
Auswirkung: Sollte der Bewegungswert oder der Sichtungswert einer Provinz magisch verändert worden sein, so erfährt man dies mit diesem Zauber.
Hinweis: Sichtungswertveränderungen einer Provinz sind sehr, sehr selten, meist erfährt man darüber nur etwas in Legenden.

243. Teleportation
Kosten: Fixe 5 Magiepunkte.
Auswirkung: Dieser Spruch ermöglicht es einem Charakter, sich selbst und soviel Ausrüstung, wie er tragen kann (er muss sich damit bewegen können), von einer Streitkraft in einer Provinz, in der sich eine Magiequelle befindet, zu einer anderen Streitkraft magisch versetzen zu lassen, die sich ebenfalls in einer Provinz mit einer Magiequelle befindet. Dieser Spruch kostet 5 Magiepunkte, und es gibt keine Beschränkung für die Reichweite. Als Ziel des Zaubers muss man die ID# der Streitkraft angeben, zu der man teleportieren will.
Hinweis: Kriegs- und Reittiere im Besitz verhindern den Teleport, Kriegstiere, auf denen man reitet, behindern nicht. Tiere im Besitz werden 'tote Fracht', sie sind zu schwer für den Teleport. Ebenso kann man mit einem Gefangenen nicht teleportieren und schließlich ist es schwieriger mit vielen Wunden (in der Regel ab etwa 49% Wunden) zu teleportieren, da der Charakter durch reduzierte Tragkraft sehr schnell überladen sein kann. Es werden in der Zielstreitkraft weder Zutrittsbedingungen noch der MAR überprüft.

244. Entdecke Magiequelle
Kosten: Fix 1 Magiepunkt.
Auswirkung: Dieser Spruch gibt an, ob die Provinz, in der sich der Zaubernde gerade befindet, eine Magiequelle/*Powerpoint* ist oder nicht.

245. Einfache Barriere
Kosten: 5 Magiepunkte über dem Rückgewinnungswert der Provinz.
Auswirkung: Dieser Spruch lässt eine Barriere entstehen, die die normale Bewegung in eine Richtung verhindert. Auch das Fliegen 'über' eine Barriere ist nicht möglich. Ziel des Spruches ist die Provinz, in der sich der Charakter befindet. Sollte das Ziel (die Provinz) frei gelassen werden, dann trägt der Computer automatisch die Provinz ein, in der sich der Charakter zum Zeitpunkt des Zaubers befindet. Wenn der Spieler allerdings möchte, dass der Zauber nur in einer ganz bestimmten Provinz funktioniert, dann trägt er die genaue Provinz ein, z.B. P23/34 (genau so geschrieben). Der Spruch geht von der Zielprovinz aus und blockiert die angegebene Bewegungsrichtung. Das heißt, wenn als Bewegungsrichtung 1 angegeben wird, dass die Bewegung aus dem Norden nach Süden verhindert wird.
Hinweis: Barrieren wirken nur in eine Richtung. Wenn man also eine Barriere nach Westen (Richtung 7) errichtet, so kann zwar jeder nach Westen gehen, von der Nachbarprovinz kann jedoch niemand nach Osten (Bewegungsrichtung 3). Die Richtung, die blockiert werden soll, muss unter Parameter 'Qualifier' angegeben werden. Barrieren blocken Streitkräfte, die fliegen, genauso wie Flotten mit Bewegung auf See.

246. Zweifache Barriere
Kosten: 12 Magiepunkte über dem Rückgewinnungswert der Provinz.
Auswirkung: Dieser Spruch funktioniert genauso wie Spruch #245 Einfache Barriere, nur werden 2 Bewegungsrichtungen blockiert. Die Richtungen, die blockiert werden sollen, müssen unter Parameter 'Qualifier' angegeben werden, und zwar in folgender Form: 7,3 (gemeint sind Richtung 7 und 3).

247. Zerstöre Barriere
Kosten: 5 Magiepunkte über dem Rückgewinnungswert der Provinz.
Auswirkung: Dieser Spruch zerstört eine Barriere in eine spezielle Richtung. Der Spruch muss in der Provinz gezaubert werden, von der aus die Bewegung blockiert wird.
Beispiel: Eine Barriere wurde in Provinz 10/30 in Richtung 1 - die Bewegung aus Richtung Norden ist blockiert - gesprochen. In diesem Fall wird die Bewegung von der Provinz 10/29 in Sichtung Provinz 10/30 (Richtung 5) blockiert. Um diese Barriere zu zerstören, muss der Zaubernde sich in Provinz 10/29 befinden und Zauber #247 in Richtung 5 (Süden) sprechen.
Die Kosten betragen 5 Magiepunkte über dem Rückgewinnungswert der Provinz. Unter Parameter 'Qualifier' ist die Richtung anzugeben. Ziel ist die Provinz, in der sich der Charakter befindet. Sollte das Ziel (die Provinz) frei gelassen werden, dann trägt der Computer automatisch die Provinz ein, in der sich der Charakter zum Zeitpunkt des Zaubers befindet. Wenn der Spieler allerdings möchte, dass der Zauber nur in einer ganz bestimmten Provinz funktioniert, dann trägt er die genaue Provinz ein, z.B. P23/34 (genau so geschrieben).

248. Essenz der Wege
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #243 bis 247 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Verwandlungszauber

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
249	Vertreibe Werwesen	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Duell	1	3
250	Schutz vor Werwesen	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Duell	1	2
251	Werbann	Sofort	Fix	Kurz	Selbst	Schlacht	1	3
252	Entferne Wer-Status	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	20+	4
253	Druidenstab 1	Perm	Fix	Kurz	I#429	Strat	80	3
254	Druidenstab 2	Perm	Fix	Kurz	I#429	Strat	16	4
255	Essenz der Wandels	-	-	-	-	Gruppe	-	5
256	Essenz der Druiden	-	-	-	-	Gruppe	-	6

249. **Vertreibe Werwesen (Duell)**
Kosten: Fixe 2 Magiepunkte.
Auswirkung: Wenn im gegnerischen Freiplatz ein Charakter mit einem Werstatus/*Lycanthrope Status* (z.B. Werlöwe/*Werelion*) steht, dann erhält dieser Charakter 10% Wunden.

250. **Schutz vor Werwesen (Duell)**
Kosten: Fixe 2 Magiepunkte.
Auswirkung: Wenn im gegnerischen Freiplatz ein Charakter mit einem Werstatus/*Lycanthrope Status* steht, dann erhält der eigene Charakter +10 Defense Factor (DF).

251. **Werbann (Schlacht)**
Kosten: Fixe 3 Magiepunkte.
Auswirkung: Dieser Spruch kostet 3 Magiepunkte und umgibt den Druiden mit einer Aura, die Werwesen Schaden zufügen kann. Die Auswirkung dieses Spruches ist ein magischer Angriff mit einer Stärke von 50 mal der Stufe des Zaubernden, von der nur gegnerische Soldaten mit Werstatus betroffen werden. Der MAR des Verteidigers dividiert den magischen Angriff.

252. **Entferne Werstatus**
Kosten: 20 Magiepunkte über MAR des Charakters.
Auswirkung: Dieser Spruch entfernt den Werstatus/*Lycanthrope Status* eines Charakters. Falls der Spruch erfolgreich ist, hat der betreffende Charakter hinterher keinen Status.

253. **Druidenstab 1**
Kosten: 8 Magiepunkte plus 1 Meldorian (#429).
Auswirkung: Stellt einen Druidenstab 1/*Druid Staff Power 1* (#122) her. Diese Waffe bringt einem Druiden 2 Freie Magiepunkte, im Kampf verhält sich der Druidenstab gleich einem Machtstecken 1/*Power 1 Staff* (#116).

254. **Druidenstab 2**
Kosten: 16 Magiepunkte plus 1 Meldorian (#429).
Auswirkung: Stellt einen Druidenstab 2/*Druid Staff Power 2* (#123) her. Diese Waffe bringt einem Druiden 3 Freie Magiepunkte und erhöht seine Magierückgewinnung um +2.

255. **Essenz des Wandels**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche 249 bis 254 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

256. **Essenz des Druiden**
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #213 bis 254 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Hand der Natur

Mit diesen Sprüchen kann man das Pflanzen/Stein-Vorkommen in einer Provinz erhöhen. Die Sprüche benötigen jeweils 5 des Zielgegenstandes, um das Vorkommen dieser Pflanze/Gegenstandes in der Provinz um 1 zu steigern. Falls das Vorkommen in einer Provinz 0 beträgt, steigt es trotzdem auf 1. Wenn in der Provinz bereits ein Vorkommen vorhanden ist, sind die Vermehrungssprüche #230-237 billiger.
Hinweis: Ein Vorkommen von speziellen Rohstoffen (Eisen, Gold, Silber, Edelstein, Halbedelstein, Eibe und Mithril) kann mit diesen Sprüchen nicht erschaffen werden.

Die Zauber #481 bis #490 sind nicht im Zauber Essenz des Druiden #256 enthalten.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
481	Pflanze Bäume	Perm	Fix	Kurz	I#413	Strat	5	2
482	Erschaffe Steinbruch	Perm	Fix	Kurz	I#414	Strat	5	2
483	Pflanze Alraune	Perm	Fix	Kurz	I#423	Strat	5	2
484	Pflanze Ingwerwurzel	Perm	Fix	Kurz	I#424	Strat	5	2
485	Pflanze Nachtschatten	Perm	Fix	Kurz	I#425	Strat	5	2
486	Pflanze Silberblatt	Perm	Fix	Kurz	I#426	Strat	5	2
487	Pflanze Asarum	Perm	Fix	Kurz	I#427	Strat	5	2
488	Pflanze Zundereiche	Perm	Fix	Kurz	I#428	Strat	5	2
489	Pflanze Meldorian	Perm	Fix	Kurz	I#429	Strat	5	2
490	Hand der Natur	-	-	-	-	Gruppe	-	4

481.-489. Pflanze ...
Kosten: Fixe 5 Magiepunkte + je 5 Gegenstände (Pflanzen/Stein - siehe Tabelle).
Auswirkung: Erhöht das Vorkommen in einer Provinz um +1, auch dann, wenn das Vorkommen in der Provinz 0 (also kein Vorkommen) ist. Damit kann man also ein Vorkommen von Pflanzen in einer Provinz erzeugen.

490. Hand der Natur
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #481 bis 489 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Ruf der Wildnis

Die Erschaffung von Wer-Kreaturen.
Die Zauber #491 bis #495 sind nicht im Zauber Essenz des Druiden #256 enthalten.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
491	Werwolf selbst	Perm	Stärke	Kurz	Selbst	Strat	5+	4
492	Werwolf anderer	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	10+	5
493	Schrei des Wolfes	Perm	Fix	Kurz	Streitk	Strat	12	4
494	Werbär selbst	Perm	Stärke	Kurz	Selbst	Strat	8+	5
495	Werbär anderer	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	12+	6
496	Ruf der Wildnis	-	-	-	-	Gruppe	-	7

491. Werwolf selbst
Kosten: 5 Magiepunkte über MAR des Zielcharakters.
Auswirkung: Der Zielcharakter erhält den Status Werwolf/*Werewolf* (#346).
Hinweis: Sollte der Charakter bereits einen Status haben, muss die Stufe des Werwolfs höher sein als der alte Status, oder der Spruch schlägt fehl.

492. Werwolf anderer
Kosten: 10 Magiepunkte über MAR des Zielcharakters.
Auswirkung: Der Zielcharakter erhält den Status Werwolf/*Werewolf* (#346).
Hinweis: Sollte der Charakter bereits einen Status haben, muss die Stufe des Werwolfs höher sein als der alte Status, oder der Spruch schlägt fehl.

493. Schrei des Wolfes
Kosten: Fixe 12 Magiepunkte.
Auswirkung: Beschwört 5 Werwolf-Mensch-Soldaten (Rasse #201), Stufe 8, Streitkolben (#9), Schienenpanzer (#147). Die Zielstreitkraft muss im Besitz des Zaubernden sein, und der Charakter muss sich in derselben Provinz befinden.

494. Werbär selbst
Kosten: 8 Magiepunkte über MAR des Zielcharakters.
Auswirkung: Der Zielcharakter erhält den Status Werbär/*Werebaer* (#356).
Hinweis: Sollte der Charakter bereits einen Status haben, muss die Stufe des Werbären höher sein als der alte Status, oder der Spruch schlägt fehl.

495. Werbär anderer
Kosten: 12 Magiepunkte über MAR des Zielcharakters.
Auswirkung: Der Zielcharakter erhält den Status Werbär/*Werebaer* (#356).
Hinweis: Sollte der Charakter bereits einen Status haben, muss die Stufe des Werbären höher sein als der alte Status, oder der Spruch schlägt fehl.

496. Ruf der Wildnis
Sammelspruch: Dieser Spruch erlaubt es einem Charakter, die Sprüche #491 bis 495 zu verwenden, als würde er sie beherrschen.

Priester
Priest

In jedem Legends Spielmodul gibt es eine Reihe von unsterblichen Göttern und Gottheiten, die von den Charakteren und der Bevölkerung gleichermaßen verehrt werden. Es gibt gute, böse und neutrale Gottheiten. Sie alle verfügen über enorme Macht, von der sie einen Teil auf die Priester/*Priests* übertragen. Man kann nur Anhänger jenes Gottes werden, dessen Religion der Charakter angehört. Der Wert eines Priesters gibt an, wie sehr ein Charakter im Sinne seines Gottes sein Leben gestaltet; darüber hinaus gibt dieser Wert auch Auskunft, über wie viel göttliche Kraft ein Priester verfügen kann. Die Religion repräsentiert die Schutzgottheit eines Charakters.

Von der Stufe eines Priesters hängt es ab, welche Zaubersprüche er von seiner Religion zur Verfügung gestellt bekommt. Priester brauchen sich nicht um das Erlernen von Zaubersprüchen zu kümmern, sie bekommen sie von der Religion. Für alle 5 Stufen Priesterfähigkeit bekommt der Priester Zauber dazu. Wenn der Priester Stufe 5 ist, dann bekommt er alle Stufe 1-Zauber der Religion, Priester 10 alle 2. Stufen-Sprüche, usw. Bei Stufe 30 bekommt der Priester die Stufe 6-Zauber der Religion (und natürlich alle 1., 2., 3., 4. und 5. Stufen-Sprüche). Diese Zauber, die die Religion zur Verfügung stellt, sind fix, und das Maximum an Zaubern, die eine Religion haben kann, ist 30. In manchen Modulen sind die Hohenpriester der Religion in der Lage, diese Zauber zu ändern (Hohepriester sind immer Spieler-Charaktere).

Wie wird man Priester
Es gibt fünf Möglichkeiten:
1. Spielstart als Priester
2. Lernen des Priesters von einem anderen Charakter im Spiel (muss dieselbe Religion haben!)
3. Lernen des Priesters in einer Kirche/Gilde (muss dieselbe Religion haben!)
4. Aktivierung eines Gegenstandes (Befehl U3) im Spiel
5. Per vom Modul vorgegebener Spezialaktion.

Magiepunkte der Priester
Die Stufe eines Priesters gibt an, über wie viele Magiepunkte er höchstens verfügen kann. Wann immer ein Priester einen Zauberspruch sprechen will, muss er dafür Magiepunkte ausgeben. Dies geschieht auf die gleiche Weise wie bei den Zauberkundigen (Fähigkeit #1-#9).

Religiöse Rituale - Wunder
Jede Religion erlaubt einem Priester, Magiepunkte einzusetzen, um Zaubersprüche zu sprechen (S9). Diese Zauber der Priester werden auch oft 'Wunder' genannt. Welche Sprüche einem Priester zur Verfügung stehen, hängt vor allem von seiner Religion ab. Eine Auflistung der jeweiligen Sprüche findet man im entsprechenden Spielmodul. Die Sprüche der Priester werden auf den folgenden Seiten erklärt, es kann aber auch vorkommen, dass einige schon bei den magischen Disziplinen erklärt wurden (Sprüche #1 bis #256). Der einzige Unterschied zwischen den Sprüchen von Zauberkundigen und den Wundern von Priestern besteht darin, dass Priester ihre Sprüche direkt von ihrer Schutzgottheit ableiten und ihre Sprüche nicht erst erlernen müssen.

Priester 'lernen' ihre Zaubersprüche nicht, sie bekommen sie von ihrem Gott, von ihrer Religion. Wie viel und welche Sprüche einem Priester zur Verfügung stehen, hängt einzig und allein von seiner Gottheit ab, das heißt, ein Priester wird nie zusätzliche Sprüche lernen können. Ein Priester hat den großen Vorteil, dass er oft gleich zu Beginn des Spieles über 20 oder noch mehr Sprüche verfügt, während sich die Zauberkundigen die meisten ihrer Zaubersprüche erst erarbeiten müssen. Jede Religion kann maximal 30 Zaubersprüche beinhalten.
Zauberkundige hingegen haben die Möglichkeit, Sammelsprüche zu erlernen, die in Summe wieder eine Reihe von Untersprüchen beinhalten. Sie erhalten so also im Laufe eines Spieles wahrscheinlich mehr Zauber als die Priester.

Vollbringen von Wundern
Die einzige Beschränkung eines Priesters besteht darin, dass seine Stufe mindestens das 5-fache der Spruchstufe betragen muss. Das heißt, ein Charakter, der ein Wunder der 4. Stufe vollbringen will, muss mindestens Priester der 20. Stufe sein. Priester der Stufen 1 bis 4 können überhaupt keine Wunder vollbringen. Diese Beschränkung hat nichts mit den Magiepunkten zu tun, über die man zurzeit verfügen kann.

Wiedergewinnung von Magiepunkten

Priester erhalten ihre Magiepunkte auf 2 Arten zurück:

1. Der Charakter meditiert an einem der jeweiligen Gottheit geweihten Ort (Gilde = Kirche). Dieser Befehl braucht einen Aktionspunkt, und er bekommt 20% der Stärke der Gilde an Magiepunkten zurück (Befehl S29).
2. Der Charakter wartet einfach auf die nächste Produktionsphase, während der er durchschnittlich 4-6 (je nach Religion) Magiepunkte regeneriert. Wie viel Magiepunkte man im Einzelfall zurückbekommt, hängt von der jeweiligen Gottheit, von der Jahreszeit, vom Status, von den Gegenständen und der Rasse des Priesters ab.

Man kann nie mehr als seine Stufe als Priester an Magiepunkten haben.

Die Sprüche, über die ein Priester verfügt, stammen entweder aus den magischen Disziplinen oder aus den folgenden, die nur für Priester zugänglich sind. Obwohl diese Sprüche direkt an die anderen anschließen (also mit ID#257 beginnen), können sie nie von Zauberfähigen erlernt werden.

Egal, ob jetzt ein Spruch von einem Zauberfähigen oder einem Priester stammt, die Sprüche werden in allen Aspekten gleich behandelt. Auch ein magischer Schutz hilft sowohl gegen die Sprüche von Zauberfähigen als auch gegen die Wunder der Priester.

Heiliges Symbol und Gesegneter-Status

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
257	Heiliges Symbol	Perm	Fix	Kurz	I#419	Strat	5	2
258	Segne Soldaten	Perm	Fix	Kurz	Soldaten (T1)	Strat	-	1

257. **Heiliges Symbol**
Kosten: Fixe 5 Magiepunkte + 1 Einheit Silber/*Silver* (#419).
Auswirkung: Erschafft im Besitz des Priesters ein Heiliges Symbol. Jede Religion (#1-#10) hat ihr eigenes Heiliges Symbol mit der ID#581 bis #590. Das Ziel des Zaubers ist das Silber (#419).
Hinweis: Viele Religionen haben spezielle heilige Symbole, die nur für die Priester derselben Religion verwendbar sind. Die Symbole unterstützen die Priester in ihrer 'Arbeit' für die Religion. In manchen Spielen/Modulen haben auch die Hohenpriester die Möglichkeit, die Heiligen Symbole an ihre Priester zu verteilen.

258. **Segne Soldaten (Status je nach Religion)** (Teil des T1-Befehles)
Kosten: 1 Magiepunkt pro Soldat.
Auswirkung: Mit diesem Spruch kann der Charakter während des T1-Befehles den Soldaten den Status eines Gesegneten/*Blessed* der jeweiligen Religion verleihen. Den Soldaten kann nur während der Abgabe des Befehles T1 der Gesegneten-Status gegeben werden.
Dies sind die ID#s der Gesegneten der jeweiligen Religion:

Religion #1	#349	Religion #6	#350
Religion #2	#354	Religion #7	#355
Religion #3	#359	Religion #8	#360
Religion #4	#364	Religion #9	#365
Religion #5	#369	Religion #10	#370

Unter 'Status' gibt man im LPE Befehl den Status beim Befehl T1 an.

Hinweis: In einem Spiel kann es noch mehr Religionen und Stati geben, und nicht alle Religionen werden diesen Spruch #258 unter ihrer Spruchliste haben. Es kann auch Gegenstände geben, die den Zauber #258 zur Verfügung stellen. Sollte die Religion des Charakters einen Gesegneten-Status haben, dann kann der Zaubernde mit diesem Gegenstand die Soldaten während des T1-Befehles mit dem Gesegneten-Status versehen. Je nach Restriktion des Gegenstandes muss der Charakter dazu nicht unbedingt auch Priester sein.



Anrufung göttlicher Wesen

Mit diesen Sprüchen kann man ein göttliches Wesen beschwören, das ein Diener seiner Schutzgottheit ist. Diese Wesen sind sehr mächtig und dienen nur bis zur nächsten Produktion, danach verschwinden sie wieder. Diese Zaubersprüche funktionieren gleich den Sprüchen des Beschwörers (Beschwören von Kobolden, Dämonen, etc., siehe dort). Die Kosten dieses Spruches betragen 15 Magiepunkte, und sollte der Spruch aus irgendeinem Grund fehlschlagen, werden diese 15 Magiepunkte in jedem Fall abgezogen. Es gibt pro Religion maximal ein Wesen, das gerufen werden kann. Das Ziel des Spruches ist der Priester selbst.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
259	Niedere Gott Religion #1	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	15	3
260	Niedere Gott Religion #2	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	15	3
261	Niedere Gott Religion #3	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	15	3
262	Niedere Gott Religion #4	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	15	3
263	Niedere Gott Religion #5	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	15	3
264	Niedere Gott Religion #6	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	15	3
265	Niedere Gott Religion #7	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	15	3
266	Niedere Gott Religion #8	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	15	3
267	Niedere Gott Religion #9	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	15	3
268	Niedere Gott Religion #10	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	15	3
269	Niedere Gott Religion #11	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	15	3
270	Niedere Gott Religion #12	Phase	Fix	Kurz	Selbst	Strat	15	3

Spruch #	Religion	beschworener Charakter ID#
259	#1	C#1217
260	#2	C#1218
261	#3	C#1219
262	#4	C#1220
263	#5	C#1221
264	#6	C#1222
265	#7	C#1223
266	#8	C#1224
267	#9	C#1225
268	#10	C#1226
269	#11	C#1227
270	#12	C#1228



Niedere Halbgötter *funktionieren* gleich den beschworenen Monstern des Beschwörers. Sie verschwinden mit der Produktion, sie machen keine Diplomatieaktionen, können keinen Q1-Befehl (Ausrüstungsbefehl) ausführen, sie werden auch ihre Zeichen nicht transferieren. Sie können aber sehr wohl neue Fähigkeiten erlernen, trainieren, Truppen aufstellen, kämpfen, etc. Sollten sie getötet oder verwundet werden, sind sie nach der Produktion wieder voll fit (will heißen: lebendig und keine Wunden). Die Magierückgewinnung funktioniert gleich den 'normalen' Charakteren, wenn- gleich ihr Status ihnen einen guten Bonus gibt.

Erschaffung religiöser Heiligtümer

Diese Sprüche dienen dazu, in einer Streitkraft ein Heiligtum/*Sanctuary* zu errichten. Diese Streitkraft kann eine Niederlassung, eine Untergrundstadt, eine Wolkenburg und sehr selten eine Ruine oder eine Lagerstätte sein. In einer Nomadenlagerstätte kann es niemals ein Heiligtum geben. Heiligtümer haben nichts mit einem 'Hort/*Haven*' zu tun. Heiligtümer sind für eine Religion, Horte für einen Statustyp. In einer Streitkraft kann nur ein Heiligtum einer einzigen Religion sein.

Man benötigt fix 20 Magiepunkte, um ein Heiligtum zu erschaffen.
<u>Folgendes ist zu beachten:</u> In der Zielstreitkraft muss sich eine Kirche der Religion mit einer Stärke von mindestens 20 befinden, und keine andere Kirche (auch nicht von derselben Religion) darf eine Stärke von mehr als 50% der Stärke der eigenen Kirche haben. Das heißt, wenn sich eine Kirche mit einer Stärke von 28 in dieser Provinz befindet, darf eine andere Kirche höchstens eine Stärke von 14 besitzen, sonst funktioniert dieser Spruch nicht. Dieses Heiligtum bleibt solange im Spiel, bis die Bedingungen für ein Heiligtum nicht mehr gegeben sind und ein weiterer Heiligtum-Zauberspruch auf die Streitkraft gesprochen wird. Oder es gibt per Spezialaktion (wird im Modul beschrieben) die Möglichkeit, Heiligtümer zu entfernen.

Ein Heiligtum ist ein spezieller Ort, an dem man sich mit seiner Gottheit besonders verbunden fühlt. Heiligtümer geben Priestern derselben Religion eine erhöhte Magierückgewinnung von etwa +4 bis +5 MP, wenn sich der Charakter in der Niederlassung bzw. beim Beten in der Kirche aufhält. Soldaten, die Gesegnete der Religion sind, erhalten beim Verteidigen der Niederlassung einen Bonus. Wie hoch dieser Bonus ausfällt, hängt von der Religion und vom Modul ab.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
271	Heiligtum Religion #1	Perm	Fix	Kurz	Niederl	Strat	20	3
272	Heiligtum Religion #2	Perm	Fix	Kurz	Niederl	Strat	20	3
273	Heiligtum Religion #3	Perm	Fix	Kurz	Niederl	Strat	20	3
274	Heiligtum Religion #4	Perm	Fix	Kurz	Niederl	Strat	20	3
275	Heiligtum Religion #5	Perm	Fix	Kurz	Niederl	Strat	20	3
276	Heiligtum Religion #6	Perm	Fix	Kurz	Niederl	Strat	20	3
277	Heiligtum Religion #7	Perm	Fix	Kurz	Niederl	Strat	20	3
278	Heiligtum Religion #8	Perm	Fix	Kurz	Niederl	Strat	20	3
279	Heiligtum Religion #9	Perm	Fix	Kurz	Niederl	Strat	20	3
280	Heiligtum Religion #10	Perm	Fix	Kurz	Niederl	Strat	20	3
281	Heiligtum Religion #11	Perm	Fix	Kurz	Niederl	Strat	20	3
282	Heiligtum Religion #12	Perm	Fix	Kurz	Niederl	Strat	20	3

271.-272. Heiligtum Religion #1-#12
Kosten: Fixe 20 Magiepunkte.
Auswirkung: Die Zielniederlassung (Niederlassung, Untergrundstadt oder Wolkenburg) wird zum Heiligtum der Religion, wenn die oben beschriebenen Bedingungen gegeben sind.

Religiöse Riten

Um ein wahrer Priester seiner Religion zu werden, muss man folgende geheime Riten kennen.

#	Name	Dauer	Kosten	Reichw	Ziel	Art	MP	Stufe
283	Göttlicher Segen	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	3+	3
284	Exkommunizierung	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	5+	3
285	Auftrag	Phase	Stärke	Kurz	Char	Strat	3+	3
286	Wissen um Religionen	Sofort	Fix	Kurz	Niederl	Strat	1	1
287	Verursache Pest	Sofort	Stärke	Kurz	Streitk	Strat	15+	3
288	Beschwichtige Pest	Perm	Fix	Kurz	Streitk	Strat	25	3
289	Verursache Pocken	Sofort	Stärke	Kurz	Streitk	Strat	10+	3
290	Beschwichtige Pocken	Perm	Fix	Kurz	Streitk	Strat	15	3
291	Zorn Gottes	Sofort	Fix	Kurz	Char	Strat	25	4
292	Säubere Niederlassung	Sofort	Stärke	Kurz	Niederl	Strat	40+	6
293	Verfluche Provinz	Perm	Stärke	Kurz	Prov	Strat	40+	4
294	Bekehrung	Perm	Fix	Kurz	Char	Strat	1	1
295	Heilung	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	1+	1
296	Wiederbelebung	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	5+	4
297	Segen	Lang	Stärke	Kurz	Char	Strat	1+	3
298	Fluch	Lang	Stärke	Kurz	Char	Strat	1+	3
299	Lege den Tod zur Rast	Perm	Stärke	Kurz	Char	Strat	5+	4

283. Göttlicher Segen
Kosten: 3 Magiepunkte über MAR des Zielcharakters.
Auswirkung: Mit diesem Spruch bekommt der Charakter einen Gesegneten/*Blessed*-Status der Religion. Das Ziel kann jeder lebende Charakter sein, der <u>keinen</u> Status hat und derselben Religion wie der Zaubernde angehört.

Status der Religion:

Religion #1	#349	Religion #6	#350
Religion #2	#354	Religion #7	#355
Religion #3	#359	Religion #8	#360
Religion #4	#364	Religion #9	#365
Religion #5	#369	Religion #10	#370

284. **Exkommunizierung**
Kosten: Wenn der Zielcharakter kein Priester ist, 5 Magiepunkte über MAR. Wenn der Zielcharakter ein Priester ist, dann 10 Magiepunkte über Priesterstufe.
Auswirkung: Dieser Spruch wechselt die Religion des Zielcharakters zu KEINE (0). Wenn der Zielcharakter aber ein Priester ist, dann verliert er seine Priesterfähigkeit. Ziel des Spruches kann jeder lebende Charakter derselben Religion sein.

285. **Auftrag**
Kosten: 3 Magiepunkte über MAR des Zielcharakters.
Auswirkung: Dieser Spruch funktioniert wie Spruch ID#48, Bezaubere Charakter. Der einzige Unterschied besteht darin, dass das Opfer von der gleichen Religion wie der Priester sein muss. Die Kosten sind 3 Magiepunkte über dem Magieschutz des Zielcharakters, und das Prestige spielt keine Rolle, die Rasse muss zwischen #201 und #280 liegen, und der Zielcharakter darf keinen Untoten- oder Werstatus haben.
Der beauftragte Charakter hat immer mindestens eine verfügbare Charakteraktion, aber der Charakter erhält keine zusätzliche Aktion (der Besitzer muss erst wieder einen Spielzug machen, damit der Charakter wieder eine Aktion 'frei' hat).
Der kontrollierende Charakter erhält keinen Ausdruck über das Ergebnis der von ihm befohlenen Aktionen des beauftragten Charakters. Der mit Auftrag bezauberte Charakter wird keine Streitkräfte verschenken.

286. **Wissen um Religionen**
Kosten: Fix 1 Magiepunkt.
Auswirkung: Dieser Spruch kostet nur 1 Magiepunkt und wird auf eine Niederlassung, Untergrundstadt oder Wolkenburg, in der sich ein Priester befindet, angewendet. Dieser Spruch gibt ihm Einblick auf alle Kirchen, ihre Stärke und wer sie besitzt.

287. **Verursache Pest**
Kosten: 15 Magiepunkte über MAR der Streitkraft.
Auswirkung: Mit diesem Spruch wird versucht, eine Seuche heraufzubeschwören, wenn der Magieschutz überwunden wird. Ob eine Pest ausbricht, hängt von einer Zufallszahl zwischen 1 und 30 ab. Diese Zahl wird mit der Konstitution der anwesenden Volksgruppen verglichen. Sollte die Zufallszahl größer als die Konstitution sein, so bekommt das Ziel die Pest. Folgende Konstitutionswerte werden herangezogen:

Bevölkerung: *Rassen-Basis-Konstitution*
Charakter: *Rassenbasis + Status + Gegenstände in Verwendung*

<u>*Hinweis:*</u> Damit der Zauber wirkt, muss sich in der Zielforce eine Volksgruppe mit Bevölkerung befinden. Auf Charaktere und/oder Soldaten wirkt sich die Seuche erst in der nächsten Produktion aus.

Dies sind die Auswirkungen der Pest:

25% Wunden für den Charakter
30% Fluch für den Charakter
25% SEI-Verlust
5% bis 15% Verluste der Bevölkerung (jede Volksgruppe wird extra berechnet)
5% bis 15% Verluste unter den Soldaten (jeder Freiplatz wird extra berechnet)
Moralverluste der Soldaten in der Höhe der 1/2 Verluste des Freiplatzes.

288. **Beschwichtige Pest**
Kosten: Fixe 25 Magiepunkte.
Auswirkung: Dieser Spruch kostet 25 Magiepunkte. Alle Volksgruppen werden automatisch geheilt. Charaktere und Gefangene in der Zielstreitkraft und in den Gilden werden vom Spruch betroffen. Für jeden Charakter wird eine Zufallszahl von 1 bis 20 erwürfelt und mit seiner Basis-Konstitution verglichen. Ist die Basis-Konstitution größer als die Zufallszahl, dann ist der Charakter geheilt. Bei Charakteren derselben Religion wird der Wert der Basis-Konstitution verdoppelt.



289. **Verursache Pocken**
Kosten: 10 Magiepunkte über MAR der Streitkraft.
Auswirkung: Dieser Spruch entspricht dem Spruch Verursache Pest #287, nur bringt er die Pocken.

Hinweis: Damit der Zauber wirkt, muss sich in der Zielforce eine Volksgruppe mit Bevölkerung befinden. Auf Charaktere und/oder Soldaten wirkt sich die Seuche erst in der nächsten Produktion aus.

Dies sind die Auswirkungen der Pocken:

5% Wunden für den Charakter
20% Fluch für den Charakter
25% SEI-Verlust
1% bis 10% Verluste der Bevölkerung (jede Volksgruppe wird extra berechnet)
1% bis 10% Verluste unter den Soldaten (jeder Freiplatz wird extra berechnet)
Moralverluste der Soldaten in der Höhe der 1/2 Verluste des Freiplatzes

290. **Beschwichtige Pocken**
Kosten: Fixe 15 Magiepunkte.
Auswirkung: Dieser Spruch heilt Volksgruppen und Charaktere von Pocken. Der Spruch ist ähnlich dem Spruch Beschwichtige Pest #288, nur heilt er Pocken.

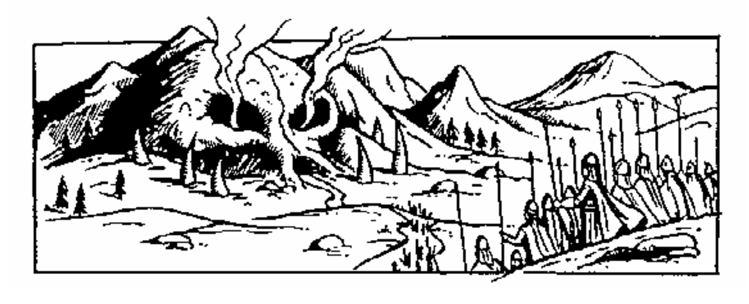
291. **Zorn Gottes**
Kosten: Fixe 25 Magiepunkte.
Auswirkung: Mit diesem Spruch wird eine magische Attacke mit 12 mal der Stufe des Priesters auf einen Charakter gelenkt. Der Magieschutz des Zieles dividiert diesen Angriff. Die verbleibenden Punkte sind der Kampfwertverlust. Dieser Spruch kann nur auf einen Charakter derselben Religion in derselben Provinz gesprochen werden.

292. **Säubere Niederlassung**
Kosten: 40 Magiepunkte über MAR.
Auswirkung: Mit diesem Spruch wird der Zorn Gottes gegen eine Niederlassung, eine Untergrundstadt oder eine Wolkenburg gelenkt. 5% bis 20% der Bevölkerung, der Soldaten und der Herdentiere werden getötet, der SEI wird um das Doppelte der Verlustrate gesenkt und die Moral der Soldaten sinkt.

293. **Verfluche Provinz**
Kosten: 40 Magiepunkte über dem Rückgewinnungswert der Provinz.
Auswirkung: Zerstört 50% Vorkommen aller Rohstoffe, Pflanzen und Fruchtbarkeit in der Provinz.

294. **Bekehrung**
Kosten: Fix 1 Magiepunkt.
Auswirkung: Wechselt die Religion des Zielcharakters zu der des Priesters. Kann nicht auf einen Priester gesprochen werden. Die Chance auf Erfolg ist von der Stufe des Priesters und von der Loyalität des Zieles abhängig. Die Stufe des Priesters wird mit 5% multipliziert und ein Zufallswert von -15% bis +15% subtrahiert oder addiert.
Wenn der Zielcharakter derselben Position wie der Priester angehört, dann wird dessen Loyalitätswert als positiver Modifikator für die Bekehrung herangezogen.
Wenn der Zielcharakter einer anderen Position angehört, dann ist dessen Loyalitätswert ein negativer Modifikator.
Sollte der Zielcharakter keiner Position angehören (NSC), dann wird die Chance nicht beeinflusst. Die maximale Chance einer Bekehrung beträgt 95%.
Hinweis: Tote Charaktere können nicht bekehrt werden.

295. **Heilung**
Kosten: 1 Magiepunkt pro Auswirkung über MAR des Zielcharakters.
Auswirkung: Für jeden Magiepunkt, der über den Magieschutz des Charakters hinausgeht, wird dieser um 10% geheilt. Mit diesem Spruch hat ein Charakter auch eine 5%-Chance, von Pest und Pocken befreit zu werden. Der zu heilende Charakter muss derselben Religion wie der Priester angehören.



296. **Wiederbelebung**

Kosten: Mindestens 5 Magiepunkte über MAR des Zielcharakters, wenn der Zielcharakter kein oder 1 Prestige hat. Mindestens 10 Magiepunkte über den MAR, wenn der Zielcharakter 2 Prestige hat und 15 Magiepunkte über MAR, wenn der Zielcharakter 3 oder mehr Prestige hat. Diese Magiepunkte werden in jedem Fall verbraucht, egal, ob die Wiederbelebung geklappt hat oder nicht.

Auswirkung: Dieser Spruch lässt einen Charakter, der Tot, Lange Tot, Verwesend oder Begraben (*Dead, Very Dead, Long Dead or Buried*) ist, wieder lebendig werden. 50% seiner Wunden werden geheilt. Jedes Mal, wenn der Spruch auf einen Charakter gesprochen wird, der Verwesend/*Long Dead* ist, wird seine Konstitution halbiert. Wiederbelebung ist kein Loyalitätscheck oder ein Kontrollwechsel.

Hinweise: **A)** Nur Charaktere, die derselben Religion wie der Priester angehören, können wiederbelebt werden.

B) Die *Chance, dass die Wiederbelebung klappt, errechnet sich wie folgt: Eine Zufallszahl zwischen 1 und 15 wird mit der Konstitution des Zielcharakters verglichen. Wenn die Zufallszahl größer als die Konstitution ist, dann klappt die Wiederbelebung nicht. Wenn der Charakter Verwesend/Long Dead ist, wird die Konstitution in der Berechnung halbiert.*

C) Die Konstitution, die ein Vertrauter addiert, zählt nicht für die Wiederbelebung.

D) Auf Gefangene kann der Spruch nur gesprochen werden, wenn der Gefangene bei einer Einheit gefangen ist, die zur selben Position wie der Priester gehört (z.B. gefangen in einer eigenen Streitkraft). Durch die Wiederbelebung wird der Charakter nicht freigelassen.

E) Wenn der Zauber auf einen freien Charakter gesprochen wird, dann wird der Zielcharakter in die Streitkraft des Priesters transferiert. Ist der Priester aber in einer Abenteurergruppe in einer Niederlassung oder Ruine, oder ist er in einer Gilde, dann wird der Wiederbelebte in diese Niederlassung oder Ruine transferiert.

F) Zur Erinnerung, ein Charakter, der Zur Rast gelegt/*Laid to Rest wurde*, kann nicht wiederbelebt werden. In manchen Modulen können Untote auch nicht wiederbelebt werden.

297. **Segen**

Kosten: 1 Magiepunkt über MAR für jede Auswirkung.

Auswirkung: Jeder Magiepunkt, der über den MAR eines Charakters hinausgeht, erhöht dessen Führungskraft, Einfluss und Kampferfahrung um 10% bis zu einem Maximum von 100%. Diesen Spruch kann man nur auf Charaktere derselben Religion sprechen. Es werden immer die Basiswerte gesteigert, Steigerungen durch Gegenstände, Zaubersprüche, etc. werden durch einen Segen nicht betroffen. Es wirkt immer nur der stärkste Segen, z.B. wenn ein Charakter einen Stufe 12-Segen (60%) hat, so würde ein weiterer 50% Segen (Stufe 10) nicht wirken. Um diesen Charakter auf 100% Segen zu bekommen, müssen alle Magiepunkte, die für Stufe 20 benötigt werden, eingesetzt werden (Achtung auf MAR des Zielcharakters).

Hinweis: Segen aus Zaubersprüchen addiert sich zu Segen, den man von verwendeten Gegenständen erhält, doch 100% Segen ist auch hier das Maximum.

298. **Fluch**

Kosten: 1 Magiepunkt über MAR für jede Auswirkung.

Auswirkung: Dieser Spruch bildet das Gegenstück zum Spruch Segen #297. Jeder Magiepunkt über dem Magieschutz eines Charakters reduziert die Attribute (Führungskraft, Einfluss und Kampferfahrung) um 10%, bis zu einem Maximum von 85%, bzw. Stufe 17-Fluch. Kann nur auf Charaktere gesprochen werden, die nicht derselben Religion wie der Priester angehören.

299. **Lege den Tod zur Rast**

Kosten: 5 Magiepunkte über MAR des Charakters.

Auswirkung: Mit diesem Spruch wird ein Charakter (Tot, Lange Tot, Verwesend/*Dead, Very Dead, Long Dead*) der Schutzgottheit eines Priesters überantwortet. Sobald dieser Spruch eingesetzt wird, gelten dieser Charakter und seine Gegenstände als begraben. Die Chancen stehen gut, dass ein Priester an Prestige gewinnt, wenn er diesen Spruch verwendet. Der Priester und der Tote müssen derselben Religion angehören, und der Charakter darf nicht begraben sein. Charaktere, die auf diese Art beerdigt wurden, können nie mehr ins Leben zurückgerufen werden (weder durch Wiederbelebung, noch durch die Totenbeschwörersprüche, noch durch Abenteuer oder Spezialaktionen).

Befehle

Einleitung

Legends wurde 1990 als Post/Brief-Spiel (Play-By-Mail-Game) gestartet. Die Spieler schickten ihre Befehlsbögen per Post an die Spielleitung und sie bekamen ihre Auswertung auf demselben Weg. Die Spielleiter mussten die Befehle der Spieler in einen Computer eingeben, auswerten und ausdrucken. Mittlerweile hat sich Legends längst weiterentwickelt. Das Spielen per Internet als Email wurde eingeführt und von allen Spielern angewendet. Der kostenlose LPE (Legends-Position-Editor) hilft den Spielern dabei, ihre Spielzüge am Computer selbst zu machen. Die Karte wird automatisch erstellt (Automapping), ein Karten- bzw. Datentausch mit anderen Spielern ist so einfach wie nie zuvor.

Für jeden Befehl ist hier dann mindestens ein Beispiel angeführt. Manche Befehle können in zahlreichen Varianten verwendet werden, dies wird dann durch mehrere Beispiele dokumentiert. Vieles wird nur in Zahlen ausgedrückt, manches wird recht abstrakt erscheinen. Doch als Spieler, so denken wir, gewöhnt man sich rasch an die Legends-Terminologie.

Kategorien der Befehle

Diese Liste der unterschiedlichsten Befehlsarten ist auch gleichzeitig die Reihenfolge der Abwicklung während einer Spielrunde, genannt Phasen:

Spezialaktionen
Basisbefehle
Charakterbefehle (vor der Bewegung)
Begegnungsbefehle
Militärbefehle (vor der Bewegung)
Bewegungsbefehle
Militärbefehle (nach der Bewegung)
Charakterbefehle (nach der Bewegung)
Produktionsbefehle

Jeder Befehl kann immer nur in seiner Phase gegeben werden.

Hinweis: Charakter- und Militärbefehle haben zwei Phasen der Anwendung - sie können VOR und NACH der Bewegung gegeben werden. Bei den Militärbefehlen gibt er einige, die nur in der Phase vor der Bewegung, und welche, die nur nach der Bewegung durchgeführt werden können (die meisten aber in beiden Phasen). Manche Militärbefehle verhindern nach der Anwendung auch eine Bewegung (diese können also nur vor der Bewegung gegeben werden). Charakterbefehle haben keine Restriktion, sie können sowohl vor als auch nach der Bewegung durchgeführt werden.

Die Reihenfolge der Befehle

Die Reihenfolge der Befehlsphasen kann niemals verändert werden. Eine Charakteraktion kann nicht vor den Basisbefehlen oder ein Basisbefehl nicht nach der Bewegung durchgeführt werden. Innerhalb der einzelnen Phase ist die Reihenfolge aber vollkommen beliebig, da gibt es keinerlei Einschränkung.



Spezialaktionen

(auch SA genannt)

Damit ein Charakter eine Spezialaktion ausführen kann, darf er nicht wahnsinnig sein und muss leben.

Für die meisten ehemaligen Spezialaktionen wurden inzwischen 'normale' Befehle erschaffen. Welche SAs es noch gibt, wird im jeweiligen Spielmodul beschrieben. Jede Spezialaktion, und sei sie noch so klein, kostet 2.50 Euro, aber nur, wenn die SA positiv behandelt wurde

Pro ZAT kann nur eine Spezialaktion machen.

Unter die Kategorie *Spezialaktionen* gehören auch die Aktionen, die ein Hohepriester einer Religion machen kann (z.B. Sprüche zur Religion, bevorzugte Rasse ändern oder Veränderung des Heiligen Symbols, etc.).

Zeitpunkt einer Spezialaktion
Eine Spezialaktion findet zu Beginn des Tages statt, noch vor allen Auswertungen des Tages. Man muss zu Beginn des Tages alle Voraussetzungen für eine Spezialaktion erfüllen – es genügt dabei aber, wenn alles, was man für die Spezialaktion benötigt, auf derselben Provinz in der eigenen Position ist. In der SA muss dann aber ganz genau beschreiben, wo sich was befindet.

Es gibt Standard- und Ungewöhnliche Spezialaktionen:

Standard Spezialaktionen
Es gibt Legenden, Träume und Bücher die Spezialaktionen enthalten. Zur Durchführung dieser Aktionen muss der Spieler die beschriebenen Voraussetzungen erfüllen. Meistens haben diese Spezialaktionen eine Nummer und diese SA-Nummer muss dann in der Einreichung der Spezialaktion mit angegeben werden (die SA-Nummern aus dem Spiel ändern sich von Spiel zu Spiel, jene aus dem Modul bleiben immer gleich.).

Ungewöhnliche Spezialaktionen
Dies sind alle Spezialaktionen, die der Spieler sich selbst ausdenkt. Sie werden nur in sehr begründeten Ausnahmefällen und äußerst selten ausgeführt.

Weitere mögliche Spezialaktionen:

Begrabene Charaktere
Das Ausgraben beerdigter NSC-Charaktere oder eigener Charaktere ist mittels Spezialaktion möglich (Charakter muss Dieb und in der Provinz des Grabes sein, pro Spezialaktion können max. zwei Charaktere ausgegraben werden).

Erbe des Hauptcharakters
Sollte der Hauptcharakter unwiederbringlich tot sein, kann ein Nebencharakter (#201 - #1000) zum neuen Hauptcharakter ernannt werden, zum Erben. Dieser neu ernannte Hauptcharakter erhält die ID# seines Vorgängers sowie mindestens drei Aktionen (sollte er schon mehr haben, wird die Anzahl nicht gesenkt). Manche Zeichen und Titel des Getöteten gehen verloren (bei Titeln kann es Ausnahmen geben), eine eventuelle Parteizugehörigkeit wird auf seinen Nachfolger übertragen. Die Gilden gehen in den Besitz des neuen Hauptcharakters über, wobei dieser die Voraussetzungen zur Gründung der entsprechenden Gilden nicht aufweisen muss.
Unwiederbringlich tot heißt z.B. „Zur Rast gelegt“ (Zauberspruch #299) oder so sicher von gegnerischen Spielern gefangen, dass es unmöglich scheint, den eigenen Hauptcharakter wieder zu befreien.

Senken von Magieschutz bei NSC
Einige NSC (z.B. Modulstadtbesitzer) haben einen hohen Magieschutz (entspricht Zauberspruch #1 Magischer Schild: Charakter). Nach der Übernahme solcher Charaktere kann man per Spezialaktion den zusätzlichen Magieschutz auf 0 senken lassen. Dies ist nur im Spielzug nach der Übernahme möglich (für max. zwei Charaktere pro Spezialaktion).

Und eine Art der Spezialaktion wird es voraussichtlich immer geben, die Erschaffung von Artefakten eines Wahren Runenmeisters = Charakter mit der Runenmeisterfähigkeit und dem Zauberspruch #211, Runenfertigkeit. Hier haben wir ziemlich genaue Richtlinien erstellt, die jedoch trotzdem einen großen Spielraum lassen sollten. Die Qualität des Gegenstandes hängt von der Stufe des Runenmeisters ab.

ERSCHAFFUNG VON ARTEFAKTEN (SPEZIALAKTION)

Ablauf der Erschaffung

Der Spieler schickt dem GM die SA mit der Gegenstandserschaffung (als Nachricht im LPE-Spielzug), inkl. der Liste aller dazu notwendigen Rohstoffe, dem Namen des Artefakts und die aufgewendeten Magiepunkte. Der GM kontrolliert das Artefakt und wenn alles in Ordnung ist, erschafft er den Gegenstand und gibt ihn in den Besitz des Runenmeisters.

Wer kann Gegenstände erschaffen

- Jeder Runenmeister (Fähigkeit #8) mit dem Spruch #211 in seinem Repertoire. Ein Gegenstand oder ein Vertrauter mit dem Spruch #211 unterstützen den Wahren Runenmeister, doch der Runenmeister muss selbst den Zauber #211 beherrschen.
- Jeder Priester (Fähigkeit #10) mit dem Spruch #211 in seiner Religionsspruchliste.

Richtlinien für die Erschaffung

1) Die Stufe des Artefakts
Die Stufe des Runenmeisters geteilt durch 10, aufgerundet auf ein Ganzes, ergibt die Stufe des Gegenstandes. Hier werden jedoch nur die tatsächlichen Stufen gezählt, nicht die Stufen, die Gegenstände bringen. D.h. es zählt die die so genannte BASIS-Stufe des Charakters.
<u>Beispiel:</u> Ein Runenmeister 31 könnte Stufe 4-Gegenstände erschaffen (31/10=3.1 aufgerundet 4).

Es gibt nun Gegenstände und Vertraute, die, wie oben bereits erwähnt, den Spruch #211 mit einer gewissen Stärke sprechen, diese können jedoch nicht selbst hergestellt werden. Sollte ein Runenmeister einen solchen Gegenstand und/oder einen solchen Vertrauten besitzen, so werden die Magiepunkte, mit denen sie den Spruch #211 sprechen, aufsummiert. Dazu wird dann die Stufe des Runenmeisters addiert, diese Summe wird dann durch 10 geteilt und auf die nächste ganze Zahl aufgerundet. Das ergibt nun die Stufe des Gegenstandes, den dieser Runenmeister herstellen kann. Um bei unserem vorigen Beispiel zu bleiben:

Unser Runenmeister 31 hat einen Runenmeister-Vertrauten, der den Spruch #211 mit Stärke 15 spricht, und er besitzt ein Runenschwert, das den Spruch mit Stärke 20 spricht, so ergibt das eine Summe von 66. Dieser Wert geteilt durch 10 aufgerundet ergibt, dass der Runenmeister Stufe 7-Gegenstände herstellen kann.

Sollte nun ein anderer Zauberfähiger (nicht Runenmeister) einen solchen Gegenstand und einen solchen Vertrauten besitzen, so wird hier seine Zauberfähigkeit nicht dazugerechnet. Bei unserem oben erwähnten Beispiel würde das bedeuten, er kann Gegenstände der Stufe 4 herstellen.

Die Maximalstufe des Artefakts limitiert die Anzahl verwendbarer Magiepunkte je Eigenschaft: Ein Runenmeister darf maximal 10x Stufe an Magiepunkten für eine Eigenschaft verwenden.

2) Gilden und Artefakterschaffung
- Außerhalb einer Gilde hergestellte Gegenstände haben eine Maximalstufe -1.
- Innerhalb einer Zauberkundigengilde oder wenn notwendig, innerhalb einer anderen Gilde ist die Maximalstufe +/- 0.
- In einer Zauberschmiede hergestellte Gegenstände haben eine Maximalstufe +1 und man erhält +10 Magiepunkte für das Item-Basteln.
- Priester in einer Kirche ihrer Religion oder wenn notwendig, innerhalb einer anderen Gilde erhalten +/-0 Stufe, ansonsten -1 Stufe.

3) Die einsetzbaren Magiepunkte
- Es gibt keine Mindestherstellungskosten für Gegenstände, aber wie oben schon erwähnt, die Maximalstufe des Artefakts limitiert die Anzahl verwendbarer Magiepunkte je Eigenschaft: Ein Runenmeister darf maximal 10x Stufe an Magiepunkten für eine Eigenschaft verwenden.
- Ein Runenmeister kann nur seine eigenen Magiepunkte einsetzen. Gegenstände, die Magiepunkte sparen, zählen hier nicht. Sollte der Runenmeister jedoch Gegenstände/Vertraute besitzen, die den Spruch #211 mit einer gewissen Stärke sprechen, können diese Magiepunkte zusätzlich eingesetzt werden.
- Zusätzlich können noch in Summe maximal 50 Magiepunkte in Form von zusätzlichen Rohstoffen aufgebracht werden, um die Menge der für Eigenschaften verwendbaren Magiepunkte weiter zu erhöhen (und maximal so viel, wie echte Magiepunkte des Charakters eingesetzt wurden). Die ID# der Rohstoffe spielt keine Rolle (allerdings muss die ID# >#450 sein).
  Jedes Stück eingesetzten Rohstoffes erhöht die zur Verfügung stehende Magiepunkteanzahl um 2. Man kann also maximal 25 Rohstoffe einsetzen.
- Die zum Kauf der jeweiligen Eigenschaften angegebenen Magiepunkte sind nicht teilbar, d.h. man kann nicht für 5 Magiepunkte +1 MAR kaufen.

4) Folgende Artefakte können erschaffen werden
Waffen, Schilde, Rüstungen und spezielle Gegenstände (Misc.Items), keine Kriegstiere, keine Stati, keine Vertrauten, usw. Als die jeweilige Basis gilt folgendes:

Für eine Waffe ist eine Waffe als Basis nötig (nur Waffen #1-#23).
Für ein Schild ist ein Schild als Basis nötig (nur Schilde #131-#133).
Für eine Rüstung ist eine Rüstung als Basis nötig (nur Rüstungen #134-#157).
Für spezielle Gegenstände wählt man am besten z.B. ein Mithril oder ein Gold, ein Eisen oder ähnliches.

Diese Basisgegenstände haben ihre Basiswerte und von dieser Basis ausgehend können die Werte entsprechend gesteigert werden.

5) Die vorgeschlagenen Rohstoffe
Zutaten müssen vom Spieler vorgeschlagen werden und können (können, nicht müssen) vom GM modifiziert werden. Eine Flagge, in die der Spieler z.B. 20 Mithril stecken möchte, wird entweder in eine Statue umfunktioniert, die ein Gewicht von 40 hat, oder sie wird vom GM modifiziert. Unser Vorschlag wäre Holz, Weichmaterial und etwas Gold und Silber zur Verzierung (jeweils 1 Einheit).

6) Wiederholung von Items
Gegenstände können wiederholt hergestellt werden, dafür muss jedoch wieder normal eine SA gemacht werden.

7) Die Restriktion des Artefakts

Hergestellte Gegenstände sind immer restriktioniert:
- auf Spezielle Fähigkeit, wenn sie diese steigern.

Ansonsten:
- auf Runenmeister bei Zauberfähigen-Runenmeistern.
- auf Priester und eigene Religion bei Priester-Runenmeistern.

Restriktion aufheben:
- Restriktion: Aufheben 20 MP *
- Restriktion: Eigene Religion 10 MP (Priester-Runenmeister) *****
- Restriktion: Alle Zauberfähigen 10 MP (Zauberfähigen-Runenmeister) *****

***** Dies ist ein heikler Punkt. Standardmäßig wird ein erschaffenes Artefakt auf Runenmeister restriktioniert sein. D.h. wenn man es aber allen Zauberfähigkeiten zur Verfügung stellen möchte, dann kostet das Item +10 MP und möchte man überhaupt keine Restriktion haben +20 MP mehr.

8) Die Eigenschaftslisten
Aus den folgenden Eigenschaftslisten kann sich der Wahre Runenmeister Gegenstandseigenschaften aussuchen. Es gibt einmal wählbare Eigenschaften, die eine fixe angegebene Anzahl an Magiepunkten kosten. Und es gibt mehrfach wählbare Eigenschaften, die jeweils 10 Magiepunkte pro Wahl kosten.

Einmalige Eigenschaften:
(Nur für Misc.Items)

- U3 100% Heilung 50 MP + Heiltränke die 100% heilen.
- U3 Heile Wahnsinn 40 MP + Zauber #44 oder Sammelspruch bekannt.
- U3 Heile Gift I 20 MP + Gegengift I#404.
- U3 Heile Gift II 30 MP + Gegengift I#405.
- U3 Unsichtbarkeit 50 MP + Unsichtbarkeitstrank I#407.
- U3 Sprüche lehren 10 MP pro Stufe des Zaubers (Herstellung nur in Zauberfähigen-Gilde, Zauber muss bekannt sein, Sammelspruch erlaubt, kein Alter Magiespruch).
- U3 Lehre Fähigkeit (Herstellung nur in Gilde, die Fähigkeit lehrt möglich), 20 MP für Stufe 1, 30 MP für Stufe 5, 40 MP für Stufe 10 und 50 MP für Stufe 15 - Item verschwindet beim U3.
- U3 Status geben 30 MP (nur Level 1 Status der eigenen Kette möglich), GM-Entscheid ob der zu erhaltende Status dem Modul zuträglich ist oder nicht - Item verschwindet beim U3.

Anmerkung U3: Bis auf die letzten 2 Punkte verschwinden die Items nach Aktivierung NICHT.

Mehrfach wählbare Eigenschaften, je 10 MP pro Wahl:
(manches nur als Paket, um Entartungen vorzubeugen)

- 1 freier Magiepunkt: Zauberfähiger (nur Zauberfähigen-Runenmeister) (alle).
- 1 freier Magiepunkt: Priester (nur Priester-Runenmeister) (alle).
- 3 Magiepunkte Rückgewinnung: Zauberfähiger (nur Zauberfähigen-Runenmeister) (alle).
- 3 Magiepunkte Rückgewinnung: Priester (nur Priester-Runenmeister) (alle).
- 1 Punkt INF und 5% Segen (Misc.Items).
- 1 Punkt PC und 5% Segen (Misc.Items).
- 10% Segen (Misc.Items).
- 5 Punkte verteilt auf STR/DEX und CON, wobei kein Stat mehr als +2 erhalten darf (Misc.Items).
- 2 Punkte MAR.
- 2 Punkte SAR.
- DAM und (35% AF oder 35% MIS) (nur 2-H Waffen, nicht beritten) - DAM wird aufgerundet.
- 2 DAM und (30% AF oder 30% MIS) (nur Waffen ohne Schild).
- 1.5 DAM und (25% AF oder 25% MIS) (nur 1-H Waffen) - DAM wird aufgerundet.
- 1.5 INV und 2 VW (nur Rüstungen) - INV wird aufgerundet. **
- 1 INV und 1 VW (nur Schilde). **
- 75% AF (nur Waffen).
- 100% MIS (Grundwaffe muss Geschoss-Bonus haben) (nur Waffen).
- 100% CHARGE und 25% AF (keine Bögen).
- 100% AF in Winternacht (nur Waffen).
- 100% Fluchtbonus (für Rüstung, Schild und Waffe).
- 100% BANE (Zielrestriktionierung: Skill) (nur Waffen).
- 150% BANE (Zielrestriktionierung: Rasse) (nur Waffen).
- 100% VS. MOUNTED und 25% AF (nur Waffen).
- +4 Schadenspunkte immer (Schadenspunkte, die die Waffe immer anrichtet).
- +75 Spezialattacke (für Rüstung, Schild und Waffe).
- +5 Verteidigungsbonus VW (für Rüstung).
- +4 Verteidigungsbonus VW (für Schild).
- +8 VW in Winternacht (für Rüstung und Schild).
- +6 VW gegen bestimmte Gegner (für Rüstung und Schild).
- +4 VW für spezielle Rasse (Misc.Items).
- 1 Fähigkeitslevel (alle Fähigkeiten, außer Kampfberufen) (Misc.Items).
- 3 Fähigkeitslevel (alle Kampfberufe) (Misc.Items).
- +2 Kundschafterbonus (gemeint ist nicht die Kundschafterfähigkeit, sondern ein Wert, der nur in den Formeln selbst zum Tragen kommt) (Misc.Items).
- 1 Magiepunkt für spez. Zauberspruch (nur einfache Zaubersprüche, keine Gruppen-, Sammel- oder Alte Magie-Zauber und der Zauber #211 darf auch nicht eingebaut werden) (der Zauber muss dem Charakter bekannt sein) (alle).

****** Je nach Modul kann der GM hier ein oberes Limit für INV erlassen. In der Regel wird dies rund INV 12 sein. Dies kann auch für alle anderen Extremwerte gelten, in der Regel aber nicht.

Hinweis: Pro erschaffenes Artefakt darf man nicht zweimal den selben "Wert" steigern, also z.B. einmal +25 VW für Rüstung und zusätzlich +30 VW gegen bestimmte Gegner. Nur entweder oder.

Erklärung der 'Doppelten Kundschafter' Steigerung:
- Es gibt die Skill-Steigerung Stealth. Siehe LPE *Misc.Item*, erste Seite, Mitte unten.
- Es gibt die Stealth-Steigerung als solches (nur in Formeln verwendet, wo Stealth eine Rolle spielt). Siehe LPE *Misc.Item*, erste Seite, rechts oben, letzte Zeile.
  Ein Item könnte also theoretisch als auch praktisch den Stealth-Wert zweimal steigern. 'Sichtbar' am Charakter wird aber immer nur die Skill-Steigerung sein.



Beispiele einer Artefakterschaffung

Beispiel 1: Waffe

Runenmeister ist Stufe 44.
Charakter ist in keiner Gilde

Stufe 44 geteilt durch 10 ergibt eine Gegenstandsstufe von 5, abzüglich 1 Stufe weil nicht in Gilde. Somit ergibt sich ein Stufe 4 Artefakt.

Name des Artefakts:	*Schwarzschwert*
Stufe:	*4*
Zutaten:	*1 Mithrilschwert #21 (BASIS)*
	1 Silber #419 (zum Verstärken der Magie)
	40 tatsächliche Magiepunkte
	10 Wyvern Tail #452 (10x2 = +20 MP)
	7 Black Crystal #1119 (7x2 = +14 MP)
	3 Magic Ore #1120 (3x2 = +6 MP

D.h., es wird ein Stufe 4 Schwert mit 80 Magiepunkten erschaffen, mit Restriktion auf Runenmeister.

Von der BASIS des Mithrilschwertes aus wird dem neuen Schwert nun folgendes hinzugefügt:

+300 Spezialattacke	*Kosten: 40 Magiepunkte*
+4 Freie Magiepunkte	*Kosten: 40 Magiepunkte*

Wenn die Spezialaktion eingereicht wurde, der Runenmeister alles im Besitz hat, inklusive der Magiepunkte, und alles vom GM für richtig befunden wurde, wird der Gegenstand sofort in den Besitz des Spielers übergehen.

Beispiel 2: Zepter

Runenmeister ist Stufe 56.
Charakter ist in einer Zauberfähigengilde mit Zauberschmiede.

Stufe 56 geteilt durch 10 ergibt eine Gegenstandsstufe von 6, aber zuzüglich 1 Stufe weil in Zauberschmiede. Somit ergibt sich ein Stufe 7 Artefakt.

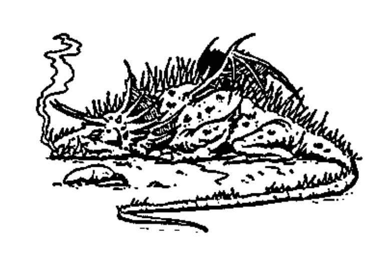
Name des Artefakts:	*Elfenbeinzepter*
Stufe:	*7*
Zutaten:	*1 Edelstein #417 + 1 Mithril #422 (BASIS)*
	1 Unsichtbarkeitstrank #407
	50 tatsächliche Magiepunkte
	12 Ivory #1111 (12x2 = +24 MP
	10 White Crystal #1118 (10x2 = +20 MP)
	3 Magic Ore #1120 (3x2 = +6 MP)
	10 Magiepunkte aus Zauberschmiede

D.h., es wird ein Stufe 7 Misc.Item mit 110 Magiepunkten erschaffen.

Das Zepter soll verwendbar für alle Zauberfähigen sein, +5 Magiepunkte sparen und Unsichtbar machen.

+5 Freie Magiepunkte	*Kosten: 50 Magiepunkte*
Item soll unsichtbar machen	*Kosten: 50 Magiepunkte + Unsichtbarkeitstrank*
Ändern Restriktion	*Kosten: 10 Magiepunkte (Restriktion auf "alle Zauberfähigen")*

Wenn die Spezialaktion eingereicht wurde, der Runenmeister alles im Besitz hat, inklusive der Magiepunkte, und alles vom GM für richtig befunden wurde, wird der Gegenstand sofort in den Besitz des Spielers übergehen.



Beispiel 3: Rüstung

Priester mit Zauber #211 ist Stufe 91.
Priester ist in keiner Kirche/Gilde.

Stufe 91 geteilt durch 10 ergibt eine Gegenstandsstufe von 10, abzüglich 1 Stufe weil in keiner Kirche. Somit ergibt sich ein Stufe 9 Artefakt.

Name des Artefakts:	*Weiße Robe (S)*
Stufe:	*9*
Zutaten:	*1 Zwergenpanzer (S) #155 + 5 Weichmaterialien #411 (BASIS)*
	90 tatsächliche Magiepunkte
	12 Fairy Dust #1113 (22x2 = +24 MP)
	13 Demon Eyes #1118 (23x2 = +26 MP)

D.h., es wird eine Stufe 9 Rüstung mit 140 Magiepunkten erschaffen, restriktioniert auf Priester der Religion des Erschaffers.

14 INV + 18 DF	*Kosten: 90 Magiepunkte*
+2 Freie Magiepunkte	*Kosten: 20 Magiepunkte*
+3 MP auf Spell #26	*Kosten: 30 Magiepunkte + Spell #26 in Spruchliste.*

→ Ergebnis: Da im Spiel das Limit von 12 INV gilt, ändert der GM die Rüstung wie folgt:

12 INV + 16 DF	*Kosten: 80 Magiepunkte*
+3 Freie Magiepunkte	*Kosten: 30 Magiepunkte*
+3 MP auf Spell #26	*Kosten: 30 Magiepunkte + Spell #26 in Spruchliste.*

Und er gibt dem Spieler Gelegenheit, das jetzt so entwickelte Item bis zu seinem nächsten ZAT noch einmal zu überdenken.



Basisbefehle

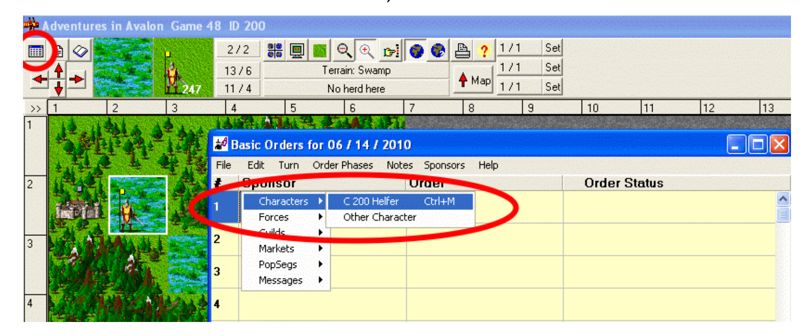
(Basic Orders)

Die Basisbefehle werden zur allgemeinen 'Verwaltung' einer Spielposition benutzt. Die einzelnen Arten von Basisbefehlen sind:

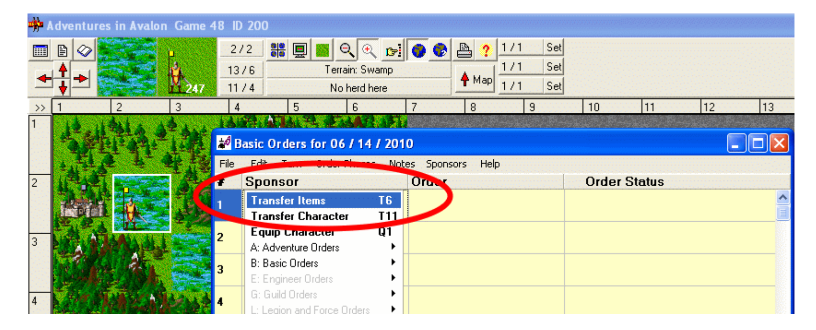
A	Abenteuerbefehle	L	Manipulationsbefehle	Q	Ausrüstungsbefehl
B	Gemischte Befehle	M	Marktbefehle	T	Transfer/Trainingsbefehle
E	Ingenieurbefehle	O	Positionspolitik-Befehle	U	Gegenstandsbefehle
G	Gildenbefehle	P	Gefangenenbefehle	V	Beobachtungsbefehle

Wie funktioniert die Befehlseingabe für einen Basisbefehl mit dem LPE

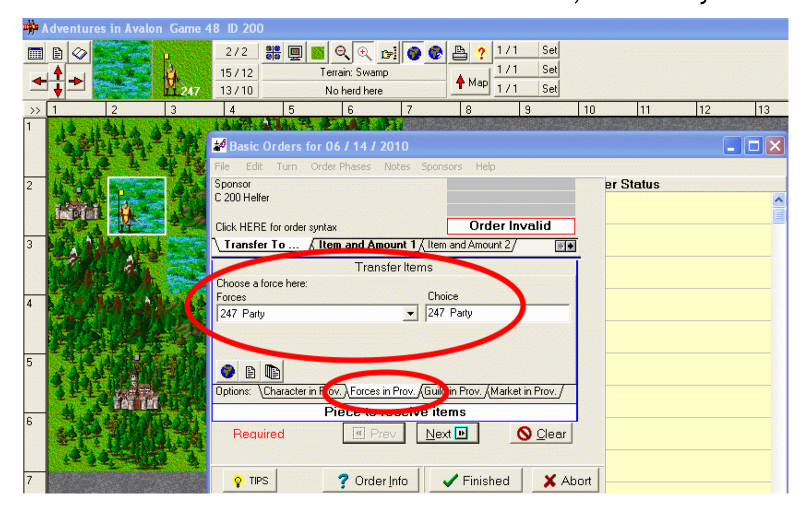
Um einen Basisbefehl mit dem LPE zu erstellen, klickt man im ersten Schritt links oben auf das Symbol <Click to create a turn>. Damit öffnet sich ein neues Fenster, das „*Turn Editor Fenster*“. Im Beispiel sollen Kronen per Basisbefehl T6 an die Streitkraft transferiert werden.
Nun klickt man unter „Sponsor“ auf das gelb unterlegte Feld und man bekommt ein Auswahlmenü mit *Characters*, *Forces*, *Guild*, *Markets*, *PopSegs* und *Messages*. Im Beispiel wurde auf „Characters“ geklickt und man bekommt alle Charaktere der Position zur Auswahl (da dies eine Testposition war, hat diese nur einen Charakter = C#200 Helfer). Nun wählt man also einen Charakter als Sponsor, in unserem Fall C#200:



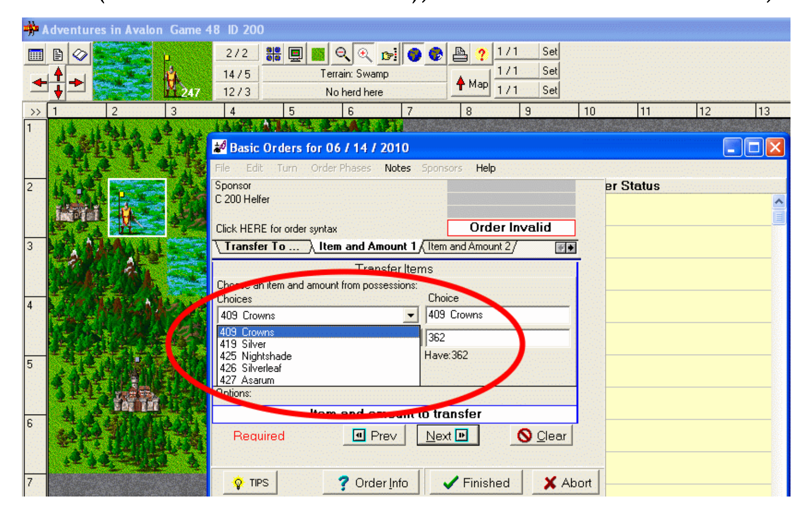
Im zweiten Schritt wählt man nun den Transferbefehl *Transfer Items T6*:



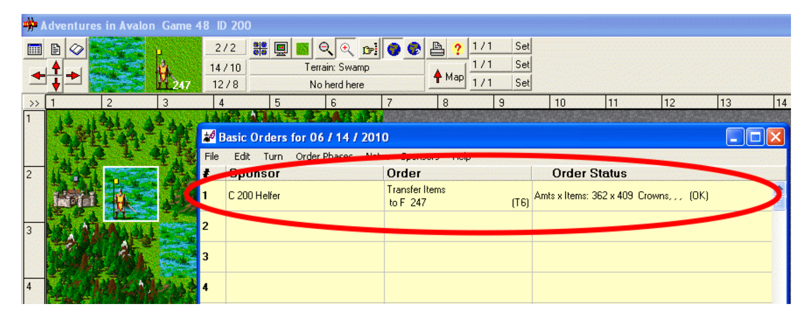
Im dritten Schritt trifft man nun die Wahl des Zieles, in unserem Fall klickt man zuerst auf <Forces in Province> und wählt dann die Streitkraft F#247, eine Party:



Nun geht es im nächsten Schritt darum, die Gegenstände, in unserem Fall die Kronen, zu wählen und die Anzahl (in unserem Fall 362 Stück), die transferiert werden soll, festzulegen:



Hat man die Kronen gewählt und man möchte keine anderen Gegenstände (pro Befehl könnten bis zu vier verschiedenen Items transferiert werden) mehr transferieren, klickt man unten auf <Finished> und bekommt im „*Turn Editor Fenster*" folgendes Bild:



Damit ist der Transfer der 362 Kronen von C#200 zu Streitkraft F#247 abgeschlossen.

Zusammensetzung

Alle Basisbefehle haben grundsätzlich dieselbe Zusammensetzung, sie unterscheiden sich nur in der Anzahl der benötigten Optionen. Die folgende Beschreibung zeigt und erklärt die Optionen der Basisbefehle für eine LPE-Befehlsabgabe:

#	Sponsor	Order	Order Status
1			

#:	Numerische Position des Befehls.
Sponsor:	Bezeichnet den Charakter, die Legion, die Flotte, die Niederlassung, die Gilde oder den Markt, der der Sponsor des Befehls ist.
Order:	Bezeichnet den Befehl und das Ziel der Aktion.
Oder Status:	Hier werden alle notwendigen Optionen aufgelistet, z.B. die Menge und ID# von Gegenständen beim Transfer von Items, Anzahl, Volksgruppe, Stufe, Ausrüstung, Training und Status bei der Aushebung von Soldaten, usw. Nicht alle Basisbefehle benötigen generelle Option. Die generellen Optionen sind flexibel in der Anwendung. Dieselbe Option kann in einem anderen Basisbefehl eine andere Bedeutung besitzen.

Jeder Teil eines Befehles wird als *'Option'* bezeichnet und die Schreibweise muss immer unbedingt eingehalten werden, damit ein Befehl auch so funktioniert, wie es geplant ist. Die Beispiele, die bei jedem Befehl beschrieben werden, sind ganz typisch für eine LPE-Befehlsabgabe.

Hinweise für den Sponsor

Sollte es nicht anders im Befehl angegeben sein, so muss der Sponsor immer im Besitz der Position (des Spielers) sein.
Wenn der Sponsor ein Charakter ist, dann darf der Charakter nicht Versteinert, Tot, Lange Tot, Verwesend, Begraben, Zur Rast gelegt oder Gefangen (*Stoned, Dead, Very Dead, Long Dead, Laid to Rest or Prisoner*) sein, außer beim Befehl steht ausdrücklich etwas anderes.
Wahnsinnige Charaktere haben nur eine 30%-Chance, dass der Befehl klappt (mit einigen Ausnahmen).

Wann funktioniert ein Befehl

Befehle unterliegen einer gewissen Syntax. Diese Schreibweise muss genau eingehalten werden, damit ein Befehl auch funktionieren kann. Daneben gibt es natürlich noch Befehle, von denen man zwar weiß, dass sie eigentlich funktionieren werden, aber der LPE spielt da nicht 100%ig mit. Und dann gibt es noch Fehler in der Befehlsabgabe, wo der Befehl dann nicht klappen kann. Der LPE stellt dies auch dar, hier drei Beispiele dafür:

Beispiel für einen funktionierenden Befehl:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 41 Sandy	Transfer Items to C 466 Morla (T6)	Amts x Items: 1 x 403 Healing Draught II,,, (OK)

Der hellgelbe Hintergrund ändert sich nicht und das *(OK)* hinten im Befehl gibt an, dass der Befehl syntaxmässig klappen wird.
(was der LPE und wohl auch der Spieler nicht wissen kann ist, ob seit seiner letzten Auswertung z.B. der Zielcharakter nicht entführt worden ist, oder der Heiltrank nicht gestohlen wurde, etc. Obiges *(OK)* ist also nur der Hinweis, dass die Syntax des Befehls in Ordnung ist.

Beispiel für einen funktionierenden Befehl, aber mit einem LPE-Datenbank-Unwissen:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	144: 121 of #201 Human (5 Unskilled)	Transfer Population to Ps 100 * (T9)	Transfer Option: All,,,,,,,, (*=Warning)

Der Befehl wird dunkelgelb unterlegt und am Ende findet man *(*=Warning)*.
Dies passiert z.B. dann, wenn man eine neue Streitkraft mit L1 (oder auch L5) eröffnet und dann die sich in dieser Streitkraft befindliche Volksgruppe als Ziel für obigen Bevölkerungstransfer Befehl T9 wählt (diese Volksgruppe muss auch per Hand eingetippt werden, der LPE stellt noch nicht als Ziel zur Verfügung). Der LPE hat hier eine kleine Lücke, diese Volksgruppe *kennt* er erst ab nächster Runde.
Dasselbe Ergebnis (dunkelgelb unterlegt und *(*=Warning)*) bekommt man auch dann, wenn man zwar weiß, dass das Ziel in der richtigen Provinz ist (z.B. per Info von anderem Spieler), aber der LPE keine aktuellen Daten über das Ziel hat.
Hinweis: Dieser Befehl wird - wenn alles datentechnisch in Ordnung ist, also z.B. keine Eroberungen, Diebstähle, Entführungen, etc. passiert sind - normal funktionieren. Die dunkelgelbe Unterlegung soll einfach Aufmerksam machen, hoppla, da könnte etwas nicht in Ordnung sein. Ist es das aber, dann läuft der Befehl wie geplant durch.

Beispiel für einen nicht funktionierenden Befehl (=Syntaxfehler):

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 239 xy	Transfer Items to C 0 Unknown (T6)	Amts x Items: 1 x 430 Warhorse (+),,, (INVALID)

Der Befehl wird rot unterlegt und am Ende findet man *(INVALID)*.
Eigentlich war es Absicht, das Warhorse an C#98 zu transferieren, doch der Spieler hat bei der Befehlsabgabe bei der Angabe des Zieles zu schnell auf <Next> geklickt und somit ist für den Befehl kein Ziel ausgewählt worden.
Hinweis: Dieser Befehl wird auf keinen Fall funktionieren. Man muss ihn korrigieren oder löschen.

Die Unterscheidung der einzelnen Nummern

Der Sponsor und das Ziel eines Befehls muss klar und deutlich definiert sein, um dem Computer darzulegen, wer diesen Befehl veranlasst bzw. werde Ziel des Befehls ist. Da sowohl Sponsor als auch Ziel eines Basisbefehls ein Charakter, eine Gilde, ein Markt, oder eine Streitkraft sein kann, unterscheidet man z.B. den Charakter ID#31 von der Gilde ID#31 durch ein Präfix (C#31 bzw. G#31). Dies gilt für das Ziel und den Sponsor. Diese Präfixe heißen:

C	Charakter/*Character*	**M**	Markt/*Market*
F	Streitkraft/*Force*	**Ms**	Nachricht/*Message*
G	Gilde/*Guild*	**P**	Provinz/*Province*
H	Herde/*Herd*	**Ps**	Volksgruppe/*Population Segment*
I	Gegenstand/*Item*		

In vielen Befehlen ist die Verwendung der Präfixe aus logischen Gründen nicht notwendig, bzw. durch die Wahl, die man im LPE hat, ist dies spezielle für den Sponsor in der Regel schon vorgegeben. Beim Ziel hingegen muss man sorgfältiger wählen, aber durch das „Tracking" des LPE, also das Mitverfolgen von Befehlen, wird das Ziel ebenfalls in der Regel durch Auswahl im LPE definiert. Aber man kann Ziele (wie Sponsoren) auch per Hand eingeben, also Vorsicht beim Auswählen derselben!

ABENTEUERBEFEHLE

Hinweis: Wenn ein Abenteuerbefehl nach Gegenständen, Kronen oder einem Gefangenen verlangt, dann müssen sich diese Dinge beim Charakter im Besitz befinden.

A1 ABENTEUER: SPIELE IN GASTSTÄTTE/*ADVENTURE: INN GAMBLING*

Dieser Befehl veranlasst den Sponsorcharakter, ein Glücksspiel zu spielen. Damit dieser Befehl durchgeführt werden kann, muss sich der Charakter in einer Gaststätte aufhalten. Der Charakter setzt auf eine Nummer von 1 bis 6. Der Computer ermittelt eine Zufallszahl. Wenn die Zahl fällt, auf die der Charakter gesetzt hat, erhält er das Fünffache zurück. Man beachte, die Gilde beendet das Spiel, sobald mehr gesetzt wird, als die Gilde an Gewinn auszahlen könnte. Wir verwenden die Option *'Bet on'*, um die Zahl festzulegen. Dieser Befehl benötigt keine Charakteraktion.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 745 xy	Gamble in Inn : G 21 (A1)	Crowns: 10, Bet on: Number 3 (OK)

Charakter ID#745 setzt 10 Kronen auf die Zahl 3 in der Gaststätte ID#21.

A2 ERFRAGE ABENTEUER/*ADVENTURE REVIEW*

Wenn ein Charakter eine Abenteuer-Nummer kennt, kann man genauere Details erfragen. Sollte er die Restriktionen für das Abenteuer erfüllen, dann erhält er alle Details des Abenteuers. *Beispiel: Nur Waldläufer erhalten genauere Auskunft über das Abenteuer*. Die meisten Abenteuer (z.B. Modulabenteuer), etwa 90%, sind im Modul bzw. im Spiel so genau beschrieben, dass man diesen Befehl nicht unbedingt braucht.

Achtung: Der A2-Befehl kostet eine Charakteraktion (auch dann, wenn der Befehl nicht gelingt) und muss unter den Basisbefehlen eingetragen werden.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 112 xy	Adventure Review (A2)	Adventure: 399 (OK)

Charakter ID#112 sucht nach den Bedingungen des Abenteuers ID#399.

A3 VOLLENDE ABENTEUER/*ADVENTURE COMPLETION*

Wenn ein Spieler glaubt, dass er alle Abenteuerbedingungen erfüllt, so gibt er diesen Befehl, um seine Belohnung zu erhalten. Es gibt viele Restriktionen, die ein Abenteuer haben kann, und auch eine Maximalanzahl, wie oft man ein Abenteuer in einem Spiel machen kann. Der A3-Befehl kostet immer eine Charakteraktion (egal ob erfolgreich oder nicht) und muss unter den Basisbefehlen eingetragen werden.

- Abenteuer können die Belohnung für die Erfüllung dem Sponsorcharakter geben (mit Abstand die häufigste Art der Abenteuer), oder die Belohnung kommt einem Zielcharakter, einer Streitkraft, einer Volksgruppe, einer Gilde, einem Markt, einer Provinz oder einem Soldaten Kampffreiplatz zugute.
- Wenn die Beschreibung des Abenteuers explizit angibt, dass das Abenteuer ein bestimmtes Ziel benötigt (Charakter, Streitkraft, Volksgruppe, Gilde, Markt, Provinz oder Kampffreiplatz), dann muss dieses Ziel im Abenteuerbefehl unbedingt angegeben werden, damit das Abenteuer auch funktioniert!
- Bei Abenteuern wird in Bezug auf die Fähigkeiten der Charaktere immer vom Basiswert (also ohne Steigerungen durch Status, Artefakte oder ähnliches) ausgegangen. Prestige ist gesondert als Base- oder Effektive-Prestige gekennzeichnet.
- Kein Teleport per Abenteuer wenn überladen. Wenn ein Charakter überladen ist, dann kann er auch per Abenteuer nicht teleportieren. Hier gilt also dasselbe als für den Teleport per Zauber #26.
- Wird in einem Abenteuer angegeben, dass ein Gegenstand benötigt wird, muss sich dieser im Besitz (nicht in Verwendung) des jeweiligen Charakters befinden. Der Gegenstand wird, außer wenn es im Abenteuer anders angegeben ist, immer verbraucht.
- Wenn ein Abenteuer einen Titel verleiht, dann kann dieser Charakter dieses Abenteuer nicht ein weiteres Mal ausführen (Ausnahmen bestätigen die Regel).
- Die Voraussetzung „Parteimitglied“ bedeutet, dass das Abenteuer nur von einem Hauptcharakter ausgeführt werden kann, nicht jedoch von anderen Charakteren der Position.
- Wenn man per Abenteuer Soldaten bekommt, so haben diese Soldaten meist einen Status.
- Wenn ein Abenteuer ein Monster als Gefangenen braucht, dann muss der Gefangene in der Regel eine ID# von C#1001 bis 5000 haben (außer es ist in der Abenteuerbeschreibung anders vermerkt).
- Ein Abenteuer kann von einem wahnsinnigen Charakter nicht ausgeführt werden. Ausnahmen sind jene Abenteuer, die den Wahnsinn heilen oder explizit den Wahnsinn als „Zustand“ voraussetzen.
- Ein Abenteuer, das insgesamt nur 1x möglich ist und von einem Spieler ausgeführt wurde, der definitiv ausgestiegen ist, kann auf Antrag eines Spielers wieder geöffnet werden. Dies wird öffentlich angekündigt und z.B. einen Monat später geschehen. Allerdings wird dies bei weitem nicht für alle Abenteuer gelten. In der Regel geht es um „Ämter“, die mit dem Abenteuer vergeben werden.

Beispiel 'Nur Charakter':

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 240 xy	Adventure Completion of ID 98 (A3)	(OK)

Beispiel: Charakter ID#240 macht das Abenteuer ID#98. Er hat dazu 1 Stück Silberblatt (ID#426) und ein besonderes Schwert (z.B. ID#666) im Besitz und befindet sich in der Rittergilde G#2556. Da er alle Bedingungen des Abenteuers ID#98 erfüllt, erhält er +3 Stufen Ritterfähigkeit, +3 Prestige und den Titel 'Bewahrer'. Das Silberblatt wird verbraucht, das Schwert bleibt im Besitz des Charakters. Der Spieler von Charakter ID#240 weiß, dass das Abenteuer ID#98 nur insgesamt 1 mal ausgeführt werden kann.

Beispiel 'Charakter-->Streitkraft':

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 20 xy	Adventure Completion of ID 845 (A3)	Reward to: F 955, Slot 5 (OK)

Beispiel: Charakter ID#20 erfüllt alle Bedingungen für Abenteuer ID#845. Die Position ID#20 ist Mitglied der Partei #6 'Herren der Drachen'. Diese Partei kann das Abenteuer ID#845 machen, das einem Kampffreiplatz Soldaten (Streitkraft ID#955, Kampffreiplatz #5) das spezielle Truppentraining 'Drachenkämpfer' verleiht. Der Spieler von Charakter ID#200 weiß, dass das Abenteuer ID#845 nur insgesamt 10 mal ausgeführt werden kann.

Beispiel 'Sponsorcharakter-->Charakter':

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 25 xy	Adventure Completion of ID 1211 (A3)	Reward to: C 23 Vadim (OK)

Beispiel: Charakter ID#25 erfüllt die Bedingungen für Abenteuer ID#1211. Das Ziel des Abenteuers ist ein anderer Charakter (Charakter ID#23). C#25 ist 'König von Ulster', er kann einen Titel an einen anderen Charakter in derselben Partei verleihen. Der Charakter ID#23 (er muss nicht auf derselben Provinz stehen wie Charakter ID#25) erhält den Titel 'Graf von Ulster', die Gilde ID#2711 und den Zauberspruch ID#501 als Belohnung für treue Dienste in der Partei. Das Abenteuer ist nur 1 mal möglich.

GEMISCHTE BASIS-BEFEHLE

Mit Ausnahme von Befehl B10, Rasten, braucht keiner dieser Befehle eine Charakteraktion.

B1 MASKIERUNG/*MASK OPTION*

Dieser Befehl maskiert oder demaskiert einen Charakter, eine Streitkraft, einen Markt oder eine Gilde. Wenn man nicht maskiert ist, erhält ein beobachtender oder spionierender Charakter das Wappen des Ziels ausgedruckt. Im Befehl hat man die Wahl, ob man maskieren oder demaskieren möchte.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 451 xy	Mask Option - show coat of arms (B1)	(OK)

Charakter ID#451 demaskiert sich.

B2 WECHSLE NACHRICHT/*CHANGE MESSAGE*

Jede Position hat 10 nur für sie reservierte Nachrichten, die der Spieler ändern und z.B. an seine Niederlassungen anhängen kann. Dieser Befehl ändert eine dieser Nachrichten. Wenn man eine bereits vorhandene Nachricht inhaltlich abändern möchte, so verwendet man diesen Befehl und schreibt den neuen Text in den dafür vorgesehenen Platz im LPE. Der Sponsor dieses Befehls ist die ID# der Nachricht, die geändert werden soll. Die Länge von Nachrichten ist auf 2 Zeilen mit je 75 Buchstaben inkl. Leerzeichen begrenzt. Nur mit dem Befehl B3 kann man dann die Nachricht an ein Ziel anhängen.
Üblicherweise verwenden Spieler diesen Befehl, um z.B. ihre Adresse und Telefonnummer an den Hauptcharakter anzuhängen, doch viele Spieler 'beschreiben' hier auch ihren wilden, einäugigen Charakter.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	Ms 444	Message Change (B2)	(OK)

Ändert die Nachricht ID#444.

B3 SETZE ZEIGER/*PLACE MESSAGE POINTER*

Dieser Befehl hängt eine, durch die ID# bestimmte, Nachricht an einen Charakter, eine Streitkraft, eine Gilde, einen Markt oder an eine andere Nachricht unter der eigenen Kontrolle. Jedes Ziel kann nur einen Nachrichtzeiger besitzen, jedoch könnte die darauf folgende Nachricht einen weiteren besitzen. Die Nachrichten von Streitkräften, Gilden und Märkten werden immer ausgedruckt, wenn es zu einer Begegnung kommt. Um eine Nachricht wieder abzuhängen, verwendet man den Befehl B4.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	Ms 901	Place Message Ms 902 (B3)	(OK)

Nachricht ID#901 wird an die Nachricht ID#902 angehängt, d.h. Nachricht ID#901 wird immer ausgedruckt, wenn Nachricht ID#902 ausgedruckt wird.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	Ms 901	Place Message C 281 xy (B3)	(OK)

Nachricht ID#901 wird immer ausgedruckt, wenn Charakter ID#559 beobachtet oder ausspioniert wird.

B4 ENTFERNE ZEIGER/*REMOVE MESSAGE POINTER*

Dieser Befehl entfernt den Nachrichtenzeiger von einem Charakter, einer Streitkraft, einer Gilde, einem Markt oder einer anderen Nachricht. Das heißt, die Nachricht wird nicht mehr ausgedruckt. Das Nachrichtenbrett einer Gilde und der Gildenname werden von diesem Befehl nicht betroffen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 xy	Remove Message (B4)	(OK)

Dieser Befehl setzt den Nachrichtenzeiger von Streitkraft ID#41 auf Null, das heißt, es wird keine Nachricht ausgedruckt.

B5 NACHRICHT IN GILDE/*PLACE MESSAGE IN MESSAGE BOARD*

Manche Gilden haben Schwarze Bretter. Spieler können eine ihrer Nachrichten auf das Schwarze Brett einer Gilde schreiben, wenn sie sich in der Gilde befinden.
Hinweis: Der Gildenbesitzer kann eine Nachricht in seiner Gilde ändern, egal ob er anwesend ist oder nicht.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 411 xy	Place Guild Message G 102 (B5)	Message: Ms 18034 (OK)

Charakter ID#411 schreibt die Nachricht ID#18034 in Gilde ID#102.

B6 LÖSCHE SCHWARZES BRETT/*CLEAR GUILD MESSAGE BOARD*

Dieser Befehl kann nur vom Besitzer der Gilde gegeben werden. Er veranlasst die Löschung einer bestimmten Nachricht vom Schwarzen Brett. Wir können die Nachrichten Bretter #1 bis #6 löschen oder sie so lassen wie sie aktuell gerade sind.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	G 56 xy	Clear Guild Message (B6)	Clear Board 1: Leave as is, Clear Board 2: Leave as is, Clear Board 3: Leave as is, Clear Board 4: Clear the message, Clear Board 5: Leave as is, Clear Board 6: Clear the message (OK)

Gilde ID#56 löscht die Nachrichten in den Slots #4 und #6.

B7 SCHLEICHEN JA/NEIN / *CHARAKTER STEALTH ON/OFF*

Dieser Befehl kann nur von Charakteren mit der Fähigkeit Kundschafter/*Stealth* ausgeführt werden. 'On' ist schleichen und 'Off' nicht schleichen. Wenn ein Charakter schleicht, dann versucht er, nicht gesehen zu werden. Ein Charakter, der schleicht, kann von anderen Spielern (auch von seinen Freunden) nicht in einen Kampffreiplatz eingeteilt werden.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 303 xy	Set Character Stealth On (B7)	(OK)

Charakter ID#303 möchte schleichen.

B8 BESTIMME KOMMANDANTEN/*CHARACTER COMBAT SLOT ASSIGNMENTS*

Mit diesem Befehl bestimmt der Besitzer einer Streitkraft die Charaktere, die die verschiedenen Kampf-Freiplätze befehligen. Nur jeweils ein Charakter kann einen Freiplatz befehligen und jeder Charakter kann in einer Streitkraft nur einen einzigen KF# kommandieren.
Hinweis: Nicht-Spieler-Charaktere, die man nicht bezaubert oder beauftragt hat, können nicht eingeteilt werden. Man kann Charaktere von anderen Positionen einteilen, wenn dieser Charakter aber schleicht, dann klappt dies nicht.
Charaktere müssen aber nicht eingeteilt sein (z.B. wenn man gar nicht kämpfen möchte). Man beachte, Charaktere in Kampf-Freiplätzen ohne Soldaten kämpfen allein.
Pro B8 Befehl kann man für drei Kampf-Freiplätze festzulegen, welcher Charakter welchen Freiplatz kommandiert. Der Charakter, der dem Kampf-Freiplatz #9 zugewiesen wird, ist der Oberkommandierende der gesamten Streitkraft (kann zusätzlich in einem der Freiplätze #1 bis #8 zugeteilt sein). Wenn man einen eingeteilten Charakter austeilen will, so muss man anstelle eines Charakters 'Unassign' wählen und dann die entsprechende Freiplatznummer.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 901 xy	Character Slot Assignments (B8)	C 90 xy, Slot 5, Unassign, Slot 4, C 741 xy, Slot 9 - Overall Commander (OK)

Charakter ID#90 befehligt KF#5, der Kommandant für KF#4 wird gelöscht, und Charakter ID#741 ist der Oberkommandierende der Streitkraft ID#901.

B9 ERNENNE STADTVERWALTER/*ASSIGN FORCE ADMINISTRATOR*

Dieser Befehl erwählt einen Charakter zum Verwalter einer bestimmten Niederlassung, Untergrundstadt, Nomadenlagerstätte oder Wolkenburg. Dieser Charakter muss die Fähigkeit Verwalter/*Administrator* besitzen, um den Job erfolgreich durchzuführen. Für jeden Punkt dieser Fähigkeit erhält die Niederlassung +2% ULI in jeder Produktion (noch vor der eigentlichen Produktion), wenn sich der Charakter in der Streitkraft aufhält. Er kann sich aber auch in einer Gilde oder in einer Abenteurergruppe in dieser Streitkraft aufhalten, und er muss am Leben sein. Sowohl der Charakter als auch die Streitkraft müssen derselben Position angehören. Dieser Befehl bleibt bestehen, bis er geändert wird oder die Bedingungen nicht mehr eingehalten werden können. Dieser Befehl kostet den Verwalter weder bei der Abgabe noch bei der Ausführung eine Charakteraktion.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 45 xy	Assign Force Administrator of F 202 (B9)	(OK)

Charakter ID#45 wird zum Verwalter der Streitkraft ID#202 (Nomadenlagerstätte) ernannt.

B10 RASTE MIT CHARAKTER/*REST CHARACTER*

Durch diesen Befehl verwendet ein Charakter eine Charakteraktion, um sich zu erholen und seine Wunden zu heilen. Wie viele Wunden heilen, hängt von der Konstitution und der Situation, in der sich der Charakter befindet, ab:

> **25%** des Konstitutionswertes, wenn in einer Legion, Abenteurergruppe, Nomadenlagerstätte oder Flotte.
> **50%** des Konstitutionswertes, wenn in einer Gilde, Niederlassung, Untergrundstadt, Wolkenburg, Lagerstätte oder Ruine.
> **50%** des Konstitutionswertes plus Stufe der Gaststätte, wenn in Gaststätte.
> Maximal **33%** Wunden werden geheilt.

Beispiel: Ein Charakter mit Konstitution 10 und 80% Wunden wird im offenen Feld seine Wunden um 2 auf 78% heilen, wenn er sich in einer Niederlassung aufhält, um 5 auf 75%, und maximal um 33 auf 47%, wenn der Charakter sich in einer sehr starken Gaststätte aufhält.

Hinweis: Der Befehl klappt nicht, wenn der Charakter vergiftet oder verseucht ist.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 965 xy	Rest Character (B10)	(OK)

Charakter ID#965 rastet.

B11 VERSCHENKE STREITKRAFT/*GIFT FORCE*

Dieser Befehl verschenkt eine Streitkraft (aktiv oder inaktiv) von einem Charakter zu einem anderen. Wenn man nach dem Schenken weniger als 15 Streitkräfte hätte oder die Zielposition bereits 30 Streitkräfte besitzt, dann klappt der Befehl nicht.
Der derzeitige Besitzer der Streitkraft muss eine Loyalitätsüberprüfung durchführen. Der Computer nimmt eine Zufallszahl von 1 bis 50, und wenn diese Zahl größer der Loyalität des Besitzers (des Charakters) ist, dann klappt das Verschenken nicht, der Charakter nimmt seine Streitkraft mit ihrem Besitz und den Soldaten und verlässt die Position (er macht sich unabhängig). Bei einem Charakter mit fanatischer/*fanatical* Loyalität wird dieser Befehl klaglos funktionieren.

- Charaktere, die man bezaubert oder beauftragt hat, werden keine Streitkräfte verschenken.
- Beschworene Charaktere können Streitkräfte verschenken.
- Durch ein Verschenken von Streitkräften erhält ein Charakter kein Prestige.
- Wenn man Streitkräfte an andere Spieler verschenken möchte, so muss diese Position eine passende Positionspolitik (O1-Befehl auf 'On') haben.
- An einen NSC (Nicht-Spieler-Charakter) kann man keine Streitkräfte verschenken.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 12 Legion	Gift Force (B11)	C 45 xy (OK)

Verschenkt die Streitkraft ID#12 an den Charakter ID#45.

B12 VERSCHENKE SOLDATEN/*GIFT SOLDIERS*

Dieser Befehl ändert den Besitzer eines Freiplatzes voller Soldaten von der eigenen Position zu einer anderen. Ziel des Befehls kann also nur eine Position #1 bis #200 sein. Ist der Kampffreiplatz leer, und der Streitkraftbesitzer transferiert (T2) oder (L5) eigene Soldaten in diesen Freiplatz, dann fällt der Besitz des Freiplatzes wieder an den Streitkraftbesitzer zurück. Nur der Besitzer eines Freiplatzes kann in denselben Freiplatz Soldaten aufstellen (T1) und umrüsten (T16), ihnen ein neues Training geben (T15) oder sie entlassen (T4). Der Streitkraftbesitzer kann die Freiplätze tauschen (T5) oder die Soldaten aus seiner Streitkraft transferieren (T2). Der Streitkraftbesitzer kann aber diese Soldaten nicht mittels L5 entfernen, dies kann nur der Freiplatzbesitzer. Soldaten, die man geschenkt bekommen hat und die sich diese Runde schon bewegt haben, können sich nicht mehr weiterbewegen. Erst wieder eine Runde später.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 23 Legion	Gift Soldiers to C 34 (B12)	Slot 3 (OK)

Streitkraft ID#23 verschenkt die Soldaten in Kampf-Freiplatz #3 an Position ID#34.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	G 100 xy	Gift Soldiers to C 20 (B12)	Slot 1 (OK)

Gilde ID#100 verschenkt die Gildesoldaten an Position ID#20.

Hinweis: Gilden und Märkte haben nur einen Freiplatz, es ist also wichtig, hier Slot #1 anzugeben.

B13 ENTLASSE CHARAKTER/*DROP CHARACTER*

Jede Position kann maximal 40 Charaktere kontrollieren, dies schließt Anfangscharaktere genau so ein, wie diplomatisierte, durch spezielle Ereignisse oder per Abenteuer erhaltene und beschworene Charaktere. Dieser Befehl entlässt einen Charakter aus der Kontrolle (ohne Nachteile). Danach ist der Charakter ein Nicht-Spieler-Charakter (NSC) und er behält seine derzeitige Loyalität bei.
Der Hauptcharakter, Charaktere, die eine Streitkraft, einen Markt oder eine Gilde besitzen, oder Charaktere, die bezaubert/beauftragt wurden, können nicht entlassen werden.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 2865 xy	Drop Character (B13)	(OK)

Entlässt den Charakter ID#2865.

B14 ERKLÄRE TODFEIND/*DECLARE BLOOD ENEMY*

Durch diesen Befehl erklärt der Sponsorcharakter den Zielcharakter zum Todfeind/*Blood Enemy*. Nur Charaktere, die keinen Todfeind haben, können diesen Befehl durchführen. Ein Charakter kann immer nur einen Todfeind haben, doch selbst kann er von beliebig vielen Charakteren zum Todfeind erklärt worden sein. Um die Todfeindschaft wieder zu 'löschen', muss man den Zauber #40 verwenden, oder man tötet den Todfeind im Kampf (hier zählen nicht z.B. die Ego Attacke, eine Assassinierung, etc.). Todfeinde erhalten im Kampf:

> +25% Angriffswert Steigerung, wenn man selbst Oberkommandierender und der Todfeind Oberkommandierender der gegnerischen Streitkraft ist.

Todfeinde, die sich in derselben Provinz aufhalten, können sich gegenseitig bekämpfen (in der Produktion). Sie machen einen kurzen Schlagabtausch. Dieser Todfeindkampf wird von allen respektiert, und niemand (auch keine Wachen) greift ein. Die Chance, dass das passiert, ist unbekannt.

Neben dem Befehl B14 wird auch ein Streitkraftbesitzer (ID# größer 1000) mit Prestige, der noch keinen Todfeind hat, und lebt, automatisch den Kommandanten einer Streitkraft zum Todfeind erklären, wenn dieser ihm seine Streitkraft weg erobert.

Sponsorcharaktere mit Zeichen haben bestimmte Auswirkungen auf ihre Feinde. Die Götter haben aber nicht immer 'Zeit', sich um die Kleinigkeiten der Sterblichen zu kümmern. In manchen Modulen kann es Religionen geben, die vor Todfeindschaft geschützt sind. Bei sich wiederholenden Todfeindschafts-erklärungen vom selben Sponsor oder gegen dasselbe Ziel wird es nicht immer Auswirkungen geben.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 10 xy	Declare Blood Enemy C 99 xy (B14)	(OK)

Charakter ID#10 erklärt den Charakter ID#99 zum Todfeind.

B15 PARTEIBEITRITT/*DECLARE FACTION*

Durch diesen Befehl tritt eine Position einer politischen Partei bei, wenn sie vorher durch den Befehl B24 (siehe dort) gesponsert worden ist. Jede Partei hat gewisse Mitgliedsrestriktionen, die der Hauptcharakter erfüllen muss. Mit dem Befehl B15 kann man nur *Mitglied* einer Partei werden, nicht *Führer*.
Wenn man sich einmal einer Partei angeschlossen hat, ist dies kaum mehr rückgängig zu machen. Siehe bitte im jeweiligen Spielmodul, welche Möglichkeiten sich hier bieten. Der Hauptcharakter muss der Sponsor dieses Befehls sein und am Leben sein.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 31 xy	Declare Faction : Join 3 Dunkles Konzil (B15)	(OK)

Der Hauptcharakter ID#31 erklärt den Beitritt seiner Position zu Partei ID#3.

B16 ERKLÄRE BÜNDNIS/*DECLARE ALLY*

Jede Streitkraft kann bis zu zwei verbündete Positionen besitzen. Durch diesen Befehl wird eine Streitkraft veranlasst, bei Begegnungen die Streitkräfte von Verbündeten zu ignorieren. Wenn man z.B. mit einer Legion, die den Begegnungsbefehl *'Attackiere mehr als 10 Soldaten'* hat, eine verbündete Legion mit 20 Soldaten trifft, so wird deren Gegenwart ignoriert. Dies funktioniert jedoch nur, wenn die verbündete Legion nicht maskiert ist. Maskierte Legionen und Niederlassungen verbergen ihre Herkunft, so kann man nicht erkennen, ob sie unter dem Kommando eines Verbündeten stehen oder nicht. Im oben erwähnten Beispiel würde die Legion die verbündete Legion angreifen, wenn diese maskiert wäre. Militärbefehle werden hiervon nicht betroffen. Ebenfalls wird sich eine verbündete Streitkraft dazwischen zuwerfen versuchen, wenn ein Verbündeter eine Niederlassung in derselben Provinz mit einem Militärbefehl angreift.

Hinweis: Eine Position kann Positions-Verbündete haben, die mit einem Positionspolitik-Befehl erklärt werden können.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 505 Party	Declare Ally : C 13 (B16)	(OK)

Streitkraft ID#505 erklärt Position ID#13 zum Verbündeten.

B17 KÜNDIGE BÜNDNIS/*DROP ALLY*

Dieser Befehl löscht einen Verbündeten der Sponsorstreitkraft.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 505 Party	Drop Ally : C 13 (B17)	(OK)

Streitkraft ID#505 löst das Bündnis mit Position ID#13.

B18 LEGE TITEL AB / *DROP/RESIGN TITLE*

Dieser Befehl erlaubt es einem Charakter, seinen Titel niederzulegen, falls dies möglich ist. Normalerweise werden Titel durch Abenteuer erworben und sind positiver Natur.
Der Zweck, weshalb man Titel freiwillig niederlegen kann, ist folgender: Wenn man die Anforderungen eines Titels nicht mehr erfüllt, können negative Wirkungen eintreten. Diese Negativwirkungen können im Modul beschrieben sein oder einfach nur vorhanden sein.
Wenn man einen Titel niederlegt, kann folgendes eintreten: Verlust von Einfluss, Basisprestige; weiteres kann im Modul beschrieben sein und/oder beim Untersuchen des Titels gefunden werden. Möglicherweise werden nicht alle Kosten beschrieben, denn die Niederlegung eines Titels ist eine ernsthafte Angelegenheit, es kann jedoch noch fatalere Folgen haben, wenn der Titel aberkannt wird.

Hinweis: Mittlerweile gibt es kaum noch Titel, die abgelegt werden können. Und wenn, dann werden diese Titel extra markiert, bzw. wird man als Spieler darauf hingewiesen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 50 xy	Drop Title 2801 The Watcher (B18)	(OK)

Charakter ID#50 legt den Titel #2801 freiwillig ab.

B19 BEGRABE CHARAKTER/*BURY CHARACTER*

Dieser Befehl kann von einer Streitkraft, Gilde oder einem Charakter durchgeführt werden und begräbt einen toten Charakter in der Provinz, in der er sich zum Zeitpunkt der Befehlsgebung befindet. Bei der Durchführung dieses Befehls wird auch der Besitz des Toten mit begraben. Der Sponsor muss sich in derselben Provinz befinden, in der der Tote sich befindet (der Tote muss aber z.B. nicht in derselben Streitkraft sein). Mit diesem Befehl können nur Charaktere begraben werden, die nicht gefangen sind, diese Gefangenen können mit dem Befehl P3 exekutiert und begraben werden, außer man kontrolliert den Gefangenen, dann kann man auch Befehl B19 verwenden.
Friedhöfe sind in Legends eine öffentliche Angelegenheit, jeder, der eine Provinz betrachtet (siehe Befehl V2), wird alle begrabenen Charaktere aufgelistet finden. Die Position des Charakters wird eine Nachricht erhalten, wann und wo der Charakter begraben worden ist. Begrabene Charaktere können sich auch eine Seuche einfangen, die dann eventuell auf einen Grabräuber (siehe Befehl C14) übertragen wird.

Beispiel: C#234 ist in einer Streitkraft von Position #1 gefangen, und eine weitere Streitkraft von Position #1 ist in derselben Provinz, und diese versucht den Befehl B19, dann wird C#234 begraben.

Hinweis: Um einen toten Charakter mit Sponsor "Streitkraft" oder "Gilde" begraben zu können, muss mindestens ein eigener Soldat oder ein eigener anderer lebender Charakter anwesend sein. Eine leere Force würde nur die Fehlermeldung "*Sponsor needs soldiers or willing characters, to bury target!*" erhalten.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 466 xy	Bury Character C 21 xy (B19)	(OK)

Charakter ID#466 begräbt Charakter ID#21.

B20 TRAINIERE KRIEGSTIER/*TRAIN MOUNT TO WARMOUNT*

Dieser Befehl trainiert ein Herdentier zum Kriegstier. Dieser Befehl benötigt einen Arbeiter pro Kriegstier und verbraucht so viele Kronen, wie das Kriegstier Kampfwert/*Combat Factor (CF)* hat. Der Sponsor dieses Befehls ist die Volksgruppe. Die Streitkraft, der die Volksgruppe angehört, muss die benötigten Tiere und Kronen in ihrem Besitz haben. Die verwendeten Arbeiter können im selben Monat keine weiteren Tätigkeiten mehr durchführen und können nicht transferiert werden. Das Ziel des Befehles können ein Charakter, eine Streitkraft, eine Gilde oder ein Markt sein, die sich im Besitz derselben Position befinden müssen. Unter *'Mount and Amount'* ist die ID# des Herdentieres zu wählen. Die Tiere werden automatisch dem Besitz des Zieles als Kriegstiere zugeschlagen.

(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

Herdentier ID# Name	*Englisch*	Kriegstierart ID# Name	*Englisch*	CF	CC	WT	SA	MV/ FLY	Größe
291 Pferd	*Horse*	**430 Kriegspferd**	*Warhorse*	15	55	280	0	34	M-G
292 Wolf	*Wolf*	**431 Kriegswolf**	*Warwolf*	10	40	120	0	30	K-M
293 Einhorn	*Unicorn*	**432 Kriegseinhorn**	*Warunicorn*	18	40	210	10	38	K-M
294 Galloper	*Galloper*	**433 Kriegsgalloper**	*Wargalloper*	15	85	350	0	40	K-M
295 Greif	*Griffon*	**434 Kriegsgreif**	*Wargriffon*	60	45	420	15	20/25	K-M
296 Tiger	*Sahar*	**435 Kriegstiger**	*Warsahar*	30	45	200	0	32	K-M
297 Falke	*Hawk*	**436 Kriegsfalke**	*Warhawk*	35	55	500	0	20/25	K-M
298 Drache	*Drake*	**437 Kriegsdrache**	*Wardrake*	80	150	3800	35	30/35	K-M-G
299 Großpferd	*Greathorse*	**438 Kriegsgroßpferd**	*Wargreathorse*	25	75	360	0	44	M-G
300 Elefant	*Mammoth*	**439 Kriegselefant**	*Warmammoth*	70	300	2800	0	30	M-G
301 Pegasus	*Pegasus*	**440 Kriegspegasus**	*Warpegasus*	25	50	250	0	30/30	K-M
302 Hippogreif	*Hippogriff*	**441 Kriegshippogreif**	*Warhippogriff*	40	45	300	0	20/20	K-M
303 Landdrache	*Land Dragon*	**442 Kriegslanddrache**	*WarLandDragon*	100	200	3800	40	30	K-M-G

CF = Kampfwert; CC = Tragfähigkeit; WT = Gewicht; SA = Spezialattacke;
MV/FLY = Land-Bewegungspunkte/Fliegend; Größe der Rassen K = Klein; M = Mittel; G = Groß

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	90: 725 of #201 Human (33 Unskilled)	Train Mount to Warmount for C 10 xy (B20)	Mount and Amount: 3x 297 Falken (OK)

Die Streitkraft, welche die Volksgruppe ID#90 kontrolliert, trainiert drei Falken (ID#297) zu einem Preis von je 35 Kronen. Im Besitz des Charakters ID#10 erscheinen danach drei Kriegsfalken ID#436.

B21 VERGISS ZAUBERSPRUCH/*FORGET SPELL*

Mit diesem Befehl kann ein zauberkundiger Charakter (kein Priester und auch nicht für Vertraute) einen Zauberspruch aus seinem Gedächtnis löschen. Dieser Befehl kostet keine Charakteraktion. Das Erlernen eines Sammelspruches lässt die Sprüche aus dieser Gruppe automatisch verschwinden (falls vorhanden).

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 310 xy	Forget Spell 244 Detect Powerpoint (B21)	(OK)

Charakter ID#310 löscht Zauberspruch #244 aus seinem Gedächtnis.

B22 LÖSCHE LEERE VOLKSGRUPPEN ID#/*DROP POPSEG*

Um leere Volkgruppen ID#s zu löschen, z.B. um in seinen Streitkräften etwas 'aufzuräumen', verwendet man diesen Befehl. Für diesen Befehl müssen die Volksgruppen komplett leer sein, und die Streitkraft muss im Besitz der Position sein. unter 'PopSeg'-Folder kann man bis zu 7 Volksgruppen angeben.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 750 xy	Drop PopSegs (B22)	PopSeg: Ps 42, PopSeg: Ps 211, PopSeg: Ps 414,,,, (OK)

Streitkraft ID#750 löscht die leeren Volksgruppen der ID#s #42, #211 und #414.

B23 LÖSCHE VOLKSGRUPPEN ID# MIT BEVÖLKERUNG/*DROP POPSEG AND DISPERSE*

Um Volksgruppen mit Bevölkerung rasch loszuwerden, kann man die Volksgruppen-ID#s mit diesem Befehl, samt der noch vorhandenen Bevölkerung löschen. Die Sponsorstreitkraft muss im Besitz der Position sein. Wir verwenden die einzelnen 'PopSeg'-Folder für die Angabe von bis zu 7 Volksgruppen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 45 xy	Disperse PopSegs (B23)	PopSeg: Ps 99, PopSeg: Ps 100, PopSeg: Ps 209,,,, (OK)

Streitkraft ID#45 löscht die Volksgruppen-ID#s #99, #100 und #209 samt Bevölkerung.

B24 FÖRDERE PARTEIMITGLIED/*SPONSOR INTO FACTION*

Parteien haben Führer/Leader, die dies durch ein Abenteuer geworden sind. Ein Führer einer Partei kann andere Charaktere in seine Partei als Mitglieder aufnehmen. Der Charakter, der aufgenommen wird, muss die Mitgliedsbedingungen der Partei erfüllen und kann anschließend mit Befehl B15 der Partei beitreten.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 90 xy	Sponsor in Faction 3 Dunkles Konzil (B24)	Position: C66 (OK)

Charakter ID#90 ist Führer der Partei #3. Er sponsort Charakter ID#66, damit dieser Mitglied werden kann.

INGENIEURBEFEHLE

E1 BAUE SCHIFF/*ENGINEER AND CONSTRUCT A SHIP*

Durch diesen Befehl werden Schiffsteile zu Schiffen zusammengefügt. Dazu wird pro 5 Schiffsteile 1 Arbeiter aus einer Volksgruppe benötigt. Die dazu eingesetzten Arbeiter können bis zur nächsten Produktionsphase nichts anderes mehr tun und können auch nicht transferiert werden. Die Schiffsteile müssen im Besitz der Streitkraft mit der Volksgruppe, aus der die Arbeiter stammen, sein. Nach der Durchführung des Befehls befinden sich die Schiffe im Besitz der Streitkraft. Wir setzen voraus, dass sich auf den Schiffen auch die Seeleute befinden.

Hinweis: Schiffe können in allen Streitkraftarten gebaut werden.

Schiffsklassen
(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

ID#	Name	MV	AF% Bonus	DF Bonus	Missile Bonus	Gewicht Land	Cargo Capacity	Men Carry	Ship Units	Klasse
388	**War Galley †**	35	100	1	75	21600	1875	3000	135	Beides
389	**Runner**	70	-25	0	-25	50	100	225	10	Küste
390	**Light Raider**	60	0	0	0	4000	500	1000	50	Beides
391	**Light Warship**	50	75	2	50	7200	1250	2000	90	Beides
392	**Heavy Warship**	40	150	5	125	14400	2500	4000	180	Beides
393	**Dreadnought**	30	250	10	250	28000	3500	8000	350	Beides
394	**Small Merchant**	40	-50	0	0	10000	16000	325	125	Beides
395	**Merchant**	40	-25	0	0	20000	30000	500	500	Beides
396	**Dragon Ship †**	20	500	0	500	32000	7000	16000	700	Meer
397	**Troop Carrier †**	25	-50	0	-50	15000	1000	12000	250	Küste
398	**Raft †**	50	0	0	0	250	250	0	10	Küste
399	**Heavy Raider †**	50	50	1	25	6000	750	1500	75	Beides

† Nicht in allen Modulen/Spielen vorhanden.
MV = Movement Points
AF% und DF = Angriffs- und Verteidigungsbonus für den einzelnen Soldaten/Charakter
Missile Bonus = Geschoßbonus für den einzelnen Soldaten/Charakter
Gewicht Land = Gewicht des Schiffes an Land
Cargo Capacity = Frachtkapazität für Besitz und Charaktere
Men Carry = Ladekapazität für Soldaten
Ship Units = Anzahl an Schiffsteilen, die man für den Bau eines Schiffes benötigt
Klasse = Küste: Schiff kann sich nur entlang der Küste oder entlang der Flüsse bewegen
Meer: Schiff kann sich nur über Meer-Provinzen und entlang der Küste bewegen
Beides: Schiff kann sich entlang der Küste, der Flüsse und über Meer-Provinzen bewegen

Hinweis: Alle Schiffsklassen können Küstenfelder befahren.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	129: 356 of #201 Human (30 Unskilled)	Construct Ships 390 Kaperschiff (E1)	Amount: 4 (OK)

Volksgruppe ID#129 verwendet ihre Arbeiter zum Bau von vier Kaperschiffen (ID#390).

E2 BAUE BEFESTIGUNG/*ENGINEER AND BUILD FORTIFICATIONS*

Dieser Befehl wird zum Bau von Befestigungsanlagen in Niederlassungen, Untergrund-Städten und Wolkenburgen verwendet. Dieser Befehl kann nicht in Legionen, Abenteurergruppen, Flotten oder Nomadenlagerstätten verwendet werden. Spieler können ebenfalls nicht in Ruinen oder Monsterlagerstätten bauen.
Sponsor des Befehles kann jede Art von Streitkraft sein, die alle weiteren Bedingungen erfüllt. Damit der Befehl erfolgreich durchgeführt werden kann, müssen ein Charakter mit der Fähigkeit Baumeister/*Engineer* und eine Volksgruppe in der Sponsorstreitkraft sein. Die Sponsorstreitkraft muss sich in derselben Provinz wie das Ziel befinden. Sie muss auch im Besitz der zum Bau benötigten Materialien sein. Der Charakter verbraucht eine Charakteraktion und er kann 30x seine Basis-Stufe (inkl. Gegenständen) in der Fähigkeit Baumeister an Arbeitern befehligen.
Die maximale Anzahl an Mauern, die gebaut werden können, ist 3x die Stufe des Verwalter/Baumeisters.

Folgende Angaben werden für den Befehl benötigt:

Sponsor: Die Volksgruppe mit den Arbeitern.
Ziel: Niederlassung, Untergrundstadt oder Wolkenburg, in der gebaut werden soll.
Weitere Angaben: Der Charakter mit der Fähigkeit Baumeister/*Engineer*.
Art der Befestigungsanlage:
Mauer/*Wall* Turm/*Tower*
Graben/*Ditch* Torhaus/*Gatehouse*
Wassergraben/*Moat* Burgfried/*Main Keep*
Stufe für Graben und Wassergraben bzw. Art der Mauern:
Erdwall/*Earth* Steinwall/*Stone* Stadtmauer/*Superior*
Holzwall/*Wood* Steinmauer/*Imp.Stone* Zyklopenmauer/*Legendary*
Wenn Mauer, Turm, Torhaus, Burgfried, dann wie viele Stufen sie erhöht werden sollen.

Hinweis: Für Graben/Wassergraben geht das nur Stufe um Stufe (also zuerst Stufe 1, dann Stufe 2, …).

Befestigungsanlagen:

Stufe/Art	Arbeiter	Holz	Neben-produkt	Weich-material	Stein	Eisen	Mithril	Halb-edelstein	Soldaten	mindest. Verwalter-Stufen
1 Graben	100	-	-	-	-	-	-	-	-	1
2 Graben	100	-	-	-	-	-	-	-	-	2
3 Graben	100	-	-	-	-	-	-	-	-	3
4 Graben	100	50	20	-	-	-	-	-	-	4
1 Wassergraben	100	-	-	-	-	-	-	-	-	2
2 Wassergraben	100	-	-	-	-	-	-	-	-	4
3 Wassergraben	100	-	-	-	-	-	-	-	-	6
4 Wassergraben	100	50	20	-	-	-	-	-	-	8
1 Erdwall	10	2	-	5	-	-	-	-	10x	3 *
2 Holzwall	10	20	-	15	-	-	-	-	10x	6 *
3 Steinwall	10	15	-	15	25	-	-	-	10x	9 *
4 Steinmauer	10	25	-	25	25	10	-	-	10x	12 *
5 Stadtmauer	10	20	-	25	25	25	-	-	10x	15 *
6 Zyklopenmauer	10	25	-	25	25	25	5	20	10x	18 *
1 Turm	30	50	-	25	50	15	-	-	10x	10 *
1 Torhaus	30	70	-	25	50	10	-	-	10x	10 *
1 Burgfried	40	80	-	25	75	15	-	-	20x	10 *

Die Tabelle liest sich so, dass man pro Stufe die Anzahl an Material und Arbeitern in den Spalten braucht.
* Stufe des Baumeisters inkl. Items.

Beispiel: Eine Festung mit Stadtmauer soll von Stufe 11 auf Stufe 15 ausgebaut werden, also um 4 Stufen. Dazu braucht man einen Verwalter/Baumeister-Charakter Basis-Stufe 15 (3x Art der Mauer = 3x5=15) + 40 Arbeiter + 80 Holz + 100 Weichmaterial + 100 Stein + 100 Eisen. Die Anzahl an geschützten Verteidigern erhöht sich um 40.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	129: 356 of #201 Human (30 Unskilled)	Build Fortifications In F 239 (E2)	C 22 xy, Fort Type: Walls, Fort Quality: Stone, Amount: 3 (OK)

Die Volksgruppe ID#129 und die Streitkraft, in der sie sich befindet, stellen die Arbeiter und die Materialien zum Bau von 3 Steinmauern (#4) für die Niederlassung ID#239 zur Verfügung. Der Charakter ID#22 beaufsichtigt die Arbeiten und benötigt dafür eine Charakteraktion.
Anmerkung: Die Streitkraft mit der Volkgruppe mit den Arbeitern und den Materialien muss nicht dieselbe sein wie die Streitkraft, in der die Mauern gebaut werden.

GILDENBEFEHLE

G1 GILDE BEEINFLUSST SEI/*GUILD TO INFLUENCE SEI*

Dieser Befehl veranlasst eine Gilde dazu, einen Teil ihrer Stärke dazu zu verwenden, den SEI der Niederlassung zu steigern oder zu senken. Unter *'Strength Points'* muss angeführt werden, wie viel Stärkepunkte die Gilde dafür aufwendet. Unter der Option *'Action'* wird angeführt, ob der SEI gesteigert (*Raise SEI*) oder ob der SEI gesenkt (*Lower SEI*) werden soll. Dieser Befehl ist immer erfolgreich. Die Höhe des gewonnen oder verlorenen SEI hängt von der Stärke ab, die für diese Aktion aufgewendet wurde. Kirchen, Diebesgilden und Kaufmannsgilden verdoppeln den Effekt (kann bei diesen drei Gildenarten von Spiel zu Spiel unterschiedlich sein). Residenzen können keinen SEI steigern oder senken. Die 'verbrauchten' Stärkepunkte stehen nach der Produktion wieder zur Verfügung.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	G 414 xy	Guild to Influence SEI (G1)	Strength Points: 15, Action: Raise SEI (OK)

Gilde ID#414 investiert 15 Stärkepunkte, um den SEI der Niederlassung, in der sie beheimatet ist, zu steigern.

G2 GILDENKRIEG/*GUILD WAR*

Dieser Befehl ist die gebräuchlichste Methode, einer anderen Gilde zu schaden. Durch diesen Befehl wendet eine Gilde einen Teil ihrer Stärkepunkte auf, um die Zielgilde zu sabotieren, einzuschüchtern und in Misskredit zu bringen. Die Anzahl der in diesen Befehl investierten Stärkepunkte wird mit der Stärke der Zielgilde verglichen. Daraus errechnet sich dann der Schaden, der pro Angriff 1 oder 10% beträgt, immer der höhere Wert.
Beispiel: Eine Gilde Stufe 20 wird von einer Gilde Stufe 40 angegriffen. Die stärkere Gilde macht jetzt 2 Angriffe mit je 20 Stärkepunkten, dies ergibt dann 2 mal 100%ig den Sieg. Sie kann aber auch z.B. 10 mal mit 4 Stärkepunkten angreifen, das ergibt eine Attacke von 10x je 4/20 oder 20% Chance auf Sieg.
Man muss nicht alle Stärkepunkte in den Befehl investieren. Es besteht jedoch eine gewisse Möglichkeit, dass es unter den Bürgern zu einem Aufruhr kommt. Wenn dies passiert, verlieren die Sponsor- und die Zielgilde Stärkepunkte und der SEI der Niederlassung wird um 2 mal in den Befehl investierten Stärkepunkte gesenkt. Die Anzahl der in den Befehl investierten Stärkepunkte ist die Prozentchance für einen Aufruhr.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	G 24 xy	Guild War against G 98 (G2)	Strength Points: 13 (OK)

Gilde ID#24 investiert 13 Stärkepunkte in den Gildenkrieg gegen Gilde ID#98.

G3 GILDENPRODUKTION/*SET GUILD PRODUCTION TOGGLES*

Es gibt mit Ausnahme der Kaufmannsgilde 5 Einstellungen für den Produktionsaufwand einer Gilde, von 100% Kronenproduktion bis 100% Stärkesteigerung. Wir verwenden die Option *'Production Allocation'*, um dem Computer mitzuteilen, welchen Produktionsaufwand wir betreiben möchten:

Standard-Gildenproduktion		
Einteilung	**Einkommen**	**Stärkeerhöhung**
1	100%	0%
2	80%	20%
3	50%	50%
4	20%	80%
5	0%	100%

Kaufmannsgilden-Produktion			
Einteilung	**Einkommen**	**Stärkeerhöhung**	**Handelswaren**
1	100%	0%	0%
2	50%	25%	25%
3	20%	40%	40%
4	50%	50%	0%
5	50%	0%	50%
6	0%	100%	0%
7	0%	0%	100%
8	0%	50%	50%

Wozu die weiteren unterschiedlichen Optionen verwendet werden, ist abhängig von der Gildenart:

Gilde für Zauberfähige
Preis zum Erlernen der Fähigkeiten #1 - #9
Preis zum Erlernen des Spruches in Freiplatz #1 der Gilde
Preis zum Erlernen des Spruches in Freiplatz #2 der Gilde
Preis zum Erlernen des Spruches in Freiplatz #3 der Gilde
Hinweis: Um einen vorhandenen Spruch zu löschen, muss man -1 angeben.

Assassinengilde
Preis zum Erlernen der Assassinenfähigkeit #12
Preis zum Erlernen der Kundschafterfähigkeit #14

Diebesgilde
Preis zum Erlernen der Diebesfähigkeit #15
Preis zum Erlernen der Spionfähigkeit #13
Preis zum Erlernen der Kundschafterfähigkeit #14

Kaufmannsgilde
Preis zum Erlernen der Kaufmannsfähigkeit #16

Waldläuferorden
Preis zum Erlernen der Waldläuferfähigkeit #24
Preis zum Erlernen der Kundschafterfähigkeit #14

Ritterorden
Preis zum Erlernen der Berserkerfähigkeit #19
Preis zum Erlernen der Ritterfähigkeit #20
Preis zum Erlernen der Schwertmeisterfähigkeit #21
Preis zum Erlernen der Axtmeisterfähigkeit #22
Preis zum Erlernen der Meisterschützenfähigkeit #23

Bardenschule
Preis zum Erlernen der Bardenfähigkeit #11
Preis zum Erlernen der Verwalter/Baumeisterfähigkeit #18

Gaststätte
Wird dazu verwendet, das Höchstgebot der Gaststätte festzulegen.
Preis zum Erlernen der Aufrührerfähigkeit #17

Jahrmarkt & Turnier
Fähigkeit, auf der das Turnier basiert
Preisgeld

Kirche
Preis zum Erlernen der Priesterfähigkeit #10

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	G 44 xy	Assassins Guild Prod Toggle (G3)	Production Allocation: 0% Income, 100% Strength, Skill price: 95, Skillprice: 60 (OK)

Gilde ID#44 (eine Assassinengilde) wählt Produktionsaufwand #5, d.h. die Gilde verwendet ihre gesamte Stärke, um ihre Stärke zu erhöhen. Die Gilde verlangt 95 Kronen, um die Fähigkeit des Assassinen, und 60 Kronen, um die Fähigkeit des Kundschafters (schleichen) zu lehren.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	G 86 xy	Fair/Tourney Guild Prod Toggle (G3)	Production Allocation: 50% Income, 50% Strength, Tournament Skill: 20 Knight, Prize Amount: 90 (OK)

Gilde ID#86 (ein Jahrmarkt&Turnier) wählt Produktionsaufwand 3, und ruft ein Turnier für Charaktere mit der Ritterfähigkeit #20 aus, das Preisgeld beträgt 90 Kronen.

G4 BRAUE SALBE/ELIXIER / *CREATE POTIONS AND ELIXIRS*

Dieser Befehl veranlasst eine Alchemisten-, Waldläufer- oder Assassinengilde, ein bestimmtes Gebräu herzustellen, vorausgesetzt die Zutaten sind vorhanden. Man verwendet die untenstehende Tabelle, um zu bestimmen, was hergestellt werden soll und welche Zutaten benötigt werden. Das Gebräu wird sofort zubereitet und in den Besitz der Gilde gelegt. Es kostet pro Salbe/Elixier 1 Stärkepunkt. Die Zutaten müssen sich zum Zeitpunkt der Befehlsgebung im Besitz der Gilde befinden.

Salben und Elixiere

ID#	Elixier	*Elixier*	Gildentyp	Zutaten
400	Gift I	*Poison I*	Assassine	1 Mandrake #423
401	Gift II	*Poison II*	Assassine	1 Nightshade #425
402	Heiltrank I	*Healing I*	Alchemist, Waldläufer	1 Ginger Root #424
403	Heiltrank II	*Healing II*	Waldläufer	1 Asarum #427
404	Gegengift I	*Antidote I*	Alchemist, Assassine	1 Silverleaf #426
405	Gegengift II	*Antidote II*	Assassine	1 Asarum #427
406	Silberglanz	*Silversheen*	Alchemist	1 Mandrake #423
407	Unsichtbarkeitstrank	*Invisibility*	Alchemist	1 Nightshade #425
445	Diplomatenelixier	*Diplomat's*	Alchemist	1 Mandrake #423
446	Rotschleier	*Redmist*	Alchemist	1 Silverleaf #426
447	Graustaubsalbe	*Greydust*	Alchemist	1 Cinderoak #428
448	Almonguavawein	*Almonguava*	Alchemist	1 Silverleaf #426
449	Feenstaub	*Fairy Dust*	Alchemist	1 Meldorian #429
450	Stärkeelixier	*Strength*	Alchemist	1 Mandrake #423

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	G 47 xy	Guild Create Potions (G4)	Potion Amount: 1, Potion Type: 448 Almonguava Wein (OK)

Gilde ID#47 (Alchemistenschule) wird befohlen, 2 Flaschen Almonguava Wein (ID#448) herzustellen. Zur Ausführung werden 2 Stärkepunkte und 2 Einheiten Silberblatt benötigt.

G5 EINTRITTSERLAUBNIS/*GUILD ENTRY CONDITIONS AND COSTS*

Dieser Befehl legt die Eintrittsbedingungen für die Gilde fest. Die Eintrittserlaubnis ist ein stehender Befehl, der genau bestimmt, welche Charaktere in der Gilde erwünscht sind und welche nicht. Charaktere, die die Gilde betreten möchten, die Eintrittsbedingungen aber nicht erfüllen, werden nicht eingelassen. Sie können aber versuchen, in die Gilde hineinzuschleichen. Eintrittsbedingungen werden für jede Gilde extra festgelegt. Es kann pro Gilde nur eine Bedingung gelten. Dieser Befehl gleicht dem Befehl T14, außer dass hier unter Anzahl das Eintrittsgeld anzugeben ist.

Wir verwenden die Optionen *'Entrance Fee'*, *'Restriction Type'* und *'Specific Restriction'*, um die Bedingungen festzulegen. Es gibt folgende Möglichkeiten für Restriktionen:

Mögliche Restriktionen	Zusätzliche Restriktion
keine Zutrittbedingung	-
verwehrt Charakter den Zutritt	Charakter ID#
verwehrt maskierten Charakteren den Zutritt	-
verwehrt unmaskierten Charakteren den Zutritt	-
verwehrt Charakteren dieser Position den Zutritt und jedem maskierten Charakter	Positions ID#
verwehrt Charakteren dieser Rasse den Zutritt und jedem maskierten Charakter	Rassen ID#
erlaubt nur unmaskierten Charakteren dieser Rasse den Zutritt	Rassen ID#
erlaubt nur unmaskierten Charakteren dieser Position den Zutritt	Positions ID#
erlaubt nur unmaskierten Charakteren dieser Partei den Zutritt	Partei ID#
verwehrt Charakteren dieser Partei den Zutritt und jedem maskierten Charakter	Partei ID#
erlaubt nur unmaskierten Charakteren mit dieser Fähigkeit den Zutritt	Fähigkeits ID#
verwehrt Charakteren mit dieser Fähigkeit den Zutritt und jedem maskierten Charakter	Fähigkeits ID#

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	G 111 xy	Guild Entrance Conditions (G5)	Entrance Fee: 10, Restriction Type: Only characters of given race, Specific Restriction: 203 Elf (OK)

Nur unmaskierte Elfen (Rasse #203) dürfen die Gilde ID#111 betreten. Der Eintritt kostet 10 Kronen.

G6 GILDENBESTEUERUNG/*SET GUILD TAX RATE AND SOLDIER AMOUNT*

Dieser Befehl legt die Besteuerung und die maximale Soldatenanzahl für die Gilde fest. Nur der Besitzer der Niederlassung kann diesen Befehl erlassen, nicht der Besitzer der Gilde. Unter *'Tax Rate'* ist der Prozentsatz einzutragen. 10 heißt 10%, und 8.5 heißt 8.5%. Der Computer akzeptiert nur eine Dezimalstelle. Die Steuer ist von der in der Niederlassung anwesenden Bevölkerung abhängig. 100% Steuer heißt, dass 100% der möglichen Kronenproduktion der Gilde abgeliefert werden muss. Mehr als 100% kann eine Gilde nicht besteuert werden. Sollte die Gilde zur Produktion nicht genug Kronen im Besitz haben, dann verliert sie 1 bis 2 Stufen.

Wir verwenden die Option *'Soldiers'*, um festzulegen, wie viele Soldaten die Gilde maximal besitzen darf. Eine negative Zahl oder mehr als 32.767 ist nicht zulässig. Sollten Soldaten in der Gilde sein, und die mögliche Anzahl wird durch den Befehl G6 verringert, dann passiert mit den Soldaten in der Gilde nichts, doch wird man keine weiteren Soldaten mehr dazutransferieren können.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 12 xy	Set Guild Taxes and Soldiers for G 54 (G6)	Tax Rate: 12, Soldiers: 25 (OK)

Die Stadt ID#12 besteuert die Gilde ID#54 mit 12% und legt die Anzahl der maximal möglichen Soldaten mit 25 fest.

G7 VERTEIDIGE STADT/*GUILD ASSIGNED TO COMBAT SLOT*

Dieser Befehl beordert die Gildesoldaten im Verteidigungsfall in einen Kampf-Freiplatz der Niederlassung. Dieser Befehl ist nur erfolgreich, wenn die Gilde den Befehl hat, die Niederlassung zu verteidigen (siehe Befehl G8). Dieser Befehl kann nur vom Besitzer der Niederlassung gegeben werden, da er ja seine verfügbaren Soldaten optimal einsetzen sollte. Man legt fest, in welchem der 8 möglichen Kampffreiplätze die Gildensoldaten kämpfen sollen. Die Gildensoldaten werden nur dann in den Kampf eingreifen, wenn der entsprechende Kampffreiplatz der Niederlassung komplett leer ist (also keine Soldaten - auch keine identischen Soldaten - anwesend). Sollten mehrere Gilden denselben Freiplatz verteidigen, dann wird nur die zuerst gebaute Gilde zum Einsatz kommen. Sollte die ältere Gilde aber keine Soldaten haben, kommt die nächste Gilde in der Reihenfolge dran. Gilden werden ihre Soldaten also nicht zusammenlegen, um einen Slot zu verteidigen. Soldaten von Gilden, die eine Niederlassung verteidigen, werden niemals beim Sichtungsbericht oder Spionagebericht der Niederlassung gesehen. Dieser Befehl kann also vom Verteidiger als kleine Überraschung benutzt werden.

Wir verwenden die Option *'Slot'*, um zu bestimmen, welchen Kampf-Freiplatz die Gildesoldaten einnehmen sollen.

Hinweis: Mit *'Unassign'* unter der Option *'Slot'* wird die Verteidigungsbereitschaft der Gilde wieder gelöscht.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 99 xy	Assign Guild to Defend Slot for G 45 (G7)	Slot 5 (OK)

Die Niederlassung ID#99 befiehlt, dass die Soldaten der Gilde ID#45 im Verteidigungskampf den Kampf-Freiplatz #5 einnehmen sollen.

G8 VERTEIDIGUNGSOPTION/*GUILD DEFENSE OPTION ACCEPTANCE*

Dieser Befehl veranlasst eine Gilde, die Niederlassung, in der sie ihren Sitz hat, zu verteidigen oder sie nicht zu verteidigen. Die Verteidigungsoption ermöglicht es dem Besitzer der Niederlassung, die Gildesoldaten in den Verteidigungskampf mit einzuplanen und einzubeziehen, wenn sie auf 'On' ist. Wir verwenden die Option *'Setting'*, um zu bestimmen, ob die Gilde die Niederlassung verteidigt (On) oder ob sie sich aus dem Kampf heraushält (Off).

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	G 91 xy	Guild Accept Defense On (G8)	(OK)

Die Gilde ID#91 hilft, die Niederlassung zu verteidigen, wenn sie gebraucht wird.

G9 GILDENERWEITERUNG/*GUILD TO BUILD FACILITY*

Einige Gilden können zusätzliche Einrichtungen bauen, wie z.B. Verliese, Schreine, usw. Es ist dabei egal, ob die Gilde vom Hauptcharakter oder von einem anderen Charakter besessen wird. Das Material für die Erweiterung muss sich im Besitz der Gilde befinden, weiters darf die Niederlassung, in welcher sich die Gilde befindet, nicht belagert werden. Der Sponsor ist die Gilde selbst, und das Ziel ist die Erweiterung, die gebaut werden soll. Es kann nur eine Erweiterung eines Typs in einer Gilde gebaut werden, man kann also nicht zwei Dungeons in einer Residenz haben.

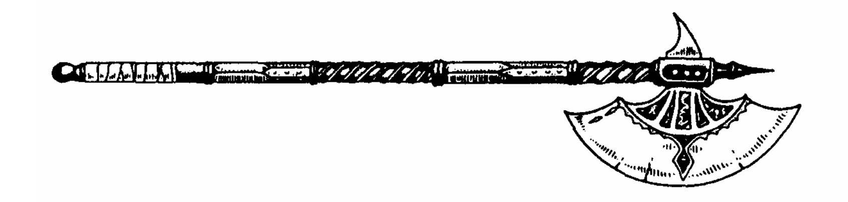
Hinweis: Der Charakter, der der Besitzer der Gilde ist, muss zum Zeitpunkt der Befehlsabgabe nicht in der selben Provinz sein.

Art	Gilden-Typ	*in Englisch*	Material	Auswirkung
(1) Verlies	Residenz	*Dungeon*	50 Eisen, 50 Stein	-50 für Fluchtversuche
(2) Schrein	Kirche	*Shrine*	25 Heilige Symbole	+3 Rückgewinnung beim Beten, +6 normale monatliche MP-Rückgewinnung
(3) Palast	Residenz	*Palace*	250 Halbedelstein, 250 Holz	+5 Prestige, +5 Einfluss (nur wenn Hauptcharakter in Gilde)
(4) Schatzkammer	Alle	*Crown Vault*	25 Eisen, 25 Stein	-50 beim Stehlen von Kronen
(5) Bibliothek	Bardenschule	*Library*	25 Stein, 250 Weichmaterial	+25 beim Trainieren
(6) Turnierfeld	Ritter	*Joust Field*	100 Holz	+25 beim Ritter-Training
(7) Baumschule	Waldläufer	*Arboretum*	100 Holz	+25 beim Waldläufer-Training
(8) Stall	Waldläufer	*Stable*	25 Mithril, 25 MP	+10% Herdenwachstum
(9)Zauberschmiede	Zauberfähigen	*Enchanted Smithy*	100 Mithril, 35 MP	Maximalstufe +1 und +10 Magiepunkte beim Herstellen eines Artefakts durch Runenmeister

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	G 45 xy	Guild Build Facility Shrine (Church) (G9)	(OK)

In der Kirche #45 wird ein Schrein (#2) gebaut.



G10 DEAKTIVIERE GILDE/*DROP GUILD*

Eine Gilde kann durch den Spieler deaktiviert werden.

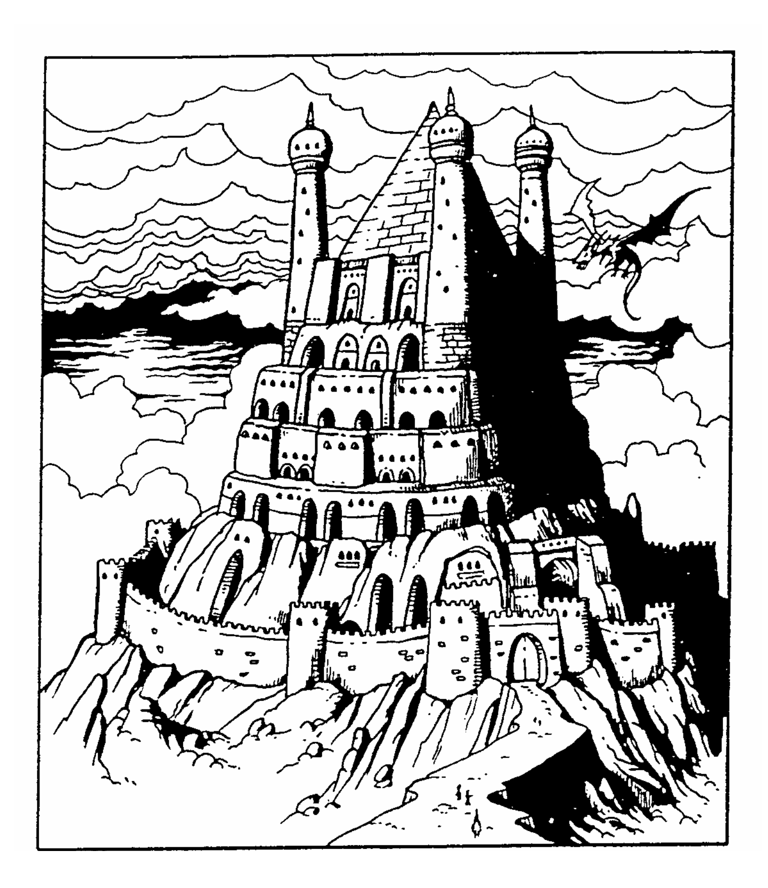
- Wenn es eine inaktive Gilde ist, treten keine negativen Effekte auf.
- Wenn die Gilde aktiv ist und dem Hauptcharakter (#1-#200) selbst gehört, dann verliert dieser kein Prestige, wenn er die Gilde deaktiviert.
- Wenn die Gilde einem Nebencharakter gehört (C#201+), dann findet beim Deaktivieren automatisch eine Loyalitätssenkung von einem 1% bis 70%, beim derzeitigen Gildenbesitzer, statt. Danach wird eine Zufallszahl zwischen 1 und 50 ermittelt und mit der neuen Loyalität des Besitzers verglichen. Wenn die Zufallszahl größer als die Loyalität ist, weigert sich der Besitzer, die Gilde zu deaktivieren, gleichzeitig werden er und die Gilde wieder neutral.

Jede aktive Gilde, die deaktiviert wird, verliert zwischen 0 und 10 Stärkepunkte, und ihr Produktionsaufwand wird auf 3 gesetzt. Die Preise für das Erlernen von Fähigkeiten und Sprüchen, sowie die Eintrittsgebühr können sich um 1 bis 250 Kronen ändern. Die Eintrittsbedingungen werden auf neutral gesetzt. Die Soldaten der Gilde können entweder neutral werden oder sie verlassen die Gilde.
Dieser Befehl kann nicht ausgeführt werden, wenn der Besitzer beauftragt oder bezaubert ist, oder nicht der Position angehört, die den Befehl veranlasst.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	G 21 xy	Drop Guild (G9)	(OK)

Gilde #21 wird deaktiviert.



MANIPULATIONSBEFEHLE

L1 AKTIVIERE STREITKRAFT/*ACTIVATE FORCE*

Dieser Befehl platziert eine deaktivierte Streitkraft (siehe Reservierte Streitkräfte am Ende des Spielzuges), die zurzeit noch nicht im Spiel ist, auf der angegebenen Provinz der Hauptebene. In den Astralen Ebenen können keine Streitkräfte aktiviert werden. Die Streitkraft wird automatisch zur Abenteurergruppe, Legion oder Nomadenlagerstätte, je nachdem, was der Spieler anschließend mit ihr macht.

Wenn die Streitkraft aktiviert wird, dann gilt folgendes:

Maskiert	Besitz des Hauptcharakters	Akzeptiert keinen Fremdtransfer
Keine Verbündeten	Kein Militärbefehl	Kein Begegnungsbefehl
Keine Nachrichten	Kein Magieschutz	Keine Kommandanteneinteilung
Rückzugsprozentsatz von 33%	Reserve-Befehle sind Taktische Reserve	

Die Streitkraft wird immer außerhalb z.B. einer Niederlassung aktiviert, niemals innerhalb einer anderen Streitkraft.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 122 Of Map	Activate Legion in P 23/44 (L1)	(OK)

Streitkraft ID#122 wird in Provinz 23/44 aktiviert.

L2 DEAKTIVIERE STREITKRAFT/*DEACTIVATE FIELD FORCE:* Legion, Abenteurergruppe, Flotte und Nomadenlagerstätte

Eine Streitkraft, die deaktiviert werden soll, muss vollkommen leer sein. Das heißt, es dürfen weder Lebewesen (Soldaten und Charaktere, Tiere und Bevölkerung), noch Gegenstände zum Zeitpunkt des Befehls in der Streitkraft enthalten sein. Nach der Deaktivierung sind sämtliche Sprüche, die auf sie besprochen wurden, gelöscht, und die Streitkraft erscheint als Reservestreitkraft am Ausdruck.

Achtung: Manchmal befinden sich z.B. unsichtbare Charaktere in der Streitkraft - z.B. auch ein Charakter eines Verbündeten der schleicht oder unsichtbar ist -, und obwohl die Streitkraft leer erscheint, kann man sie nicht deaktivieren. Volksgruppen-Nummern bleiben der Streitkraft erhalten, sie werden auch bei der Auflistung der deaktivierten Streitkräfte mit ausgedruckt. Wenn man also eine Streitkraft aktiviert (L1), weiß man schon die Volksgruppen-Nummer.

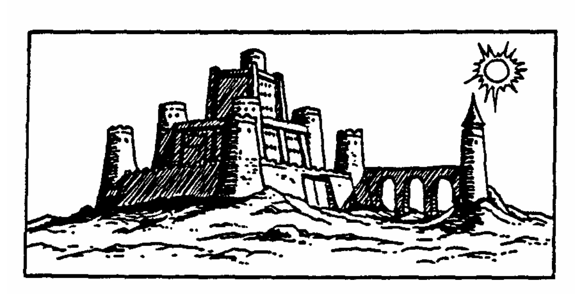
Niederlassungen, Untergrundstädte, Wolkenburgen, Lagerstätten und Ruinen können mit diesem Befehl nicht deaktiviert werden, man muss sie zuerst mit dem Befehl L3 umwandeln.

Hinweis: Modulstädte, bzw. Modulstreitkräfte (werden meistens im Modul aufgelistet) kommen aus dem Bereich von F#1001 bis #1100 bzw. F#3001 bis #3100 (je nach Modul) und können nicht deaktiviert werden!

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 331 Legion	Deactivate Legion (L2)	(OK)

Streitkraft ID#331 wird deaktiviert.



L3 STREITKRAFTUMWANDLUNG/*FORCE CONVERSION*

Es gibt in Legends fünf verschiedene Umwandlungsarten für Streitkräfte. Die Umwandlung klappt nur, wenn sich die Streitkraft direkt in einer Provinz befindet (also nicht, wenn eine Abenteurergruppe in einer Niederlassung ist). Zaubersprüche, die eventuell auf der Streitkraft liegen, bleiben erhalten. Die Kommandostruktur innerhalb der Streitkraft (z.B. Kampffreiplatzeinteilung) bleibt erhalten.
Modulstädte, bzw. Modulstreitkräfte kommen aus dem Bereich von F#1001 bis #1100 bzw. F#3001 bis #3100 (je nach Modul) und können nicht umgewandelt werden. Es sind nicht alle Kombinationen möglich, die Option *'Conversion'* wird dazu verwendet, die Art der Umwandlung festzulegen.

1. Legion, Nomadenlager oder Abenteurergruppe zu Flotte
Wenn eine Streitkraft in eine Flotte umgewandelt wird, dann können ihr Schiffe zugeteilt und anschließend über See gefahren werden.

2. Flotte zu Legion, Nomadenlager oder Abenteurergruppe
Gibt die Schiffe in die Besitz-Freiplätze der Streitkraft. Auf Grund des Vorhandenseins von Charakteren, Soldaten und Nomadenbevölkerung wandelt der Computer die Streitkraft entweder in eine Legion, eine Nomadenlagerstätte oder eine Abenteurergruppe um.

3. Legion, Nomadenlager, Abenteurergruppe zu Niederlassung
Wird dazu verwendet, eine Streitkraft in eine Niederlassung umzuwandeln. Kann nicht auf einer Meer-Provinz gemacht werden. Küsten-Provinz ist aber kein Problem.

4. Legion, Nomadenlager, Abenteurergruppe zu Untergrundstadt
Wie Umwandlung 3. Die Streitkraft wird in eine Untergrundstadt mit einer Größe von 10 umgewandelt.

5. Niederlassung, Untergrundstadt zu Abenteurergruppe
Verwandelt eine Niederlassung/Untergrundstadt in eine Abenteurergruppe um. Die Niederlassung/ Untergrundstadt muss jedoch vollkommen leer sein, sie darf nicht einmal Soldaten, Charaktere oder Befestigungsanlagen besitzen (Gräben/Wassergräben sind kein Problem). Dies ist der erste Schritt, um eine Niederlassung umzuwandeln und die 'erbeutete' Streitkraft an anderer Stelle neu zu aktivieren, oder um sie mit L11 zu löschen, um Platz für andere Streitkräfte zu schaffen. Ein existierender SEI und ein existierender Magieschutz wird bei der Umwandlung gelöscht.

Hinweis: Bewegliche Streitkräfte mit Nomadenbevölkerung werden vom Computer von einer Legion/ Abenteurergruppe automatisch in eine Nomadenlagerstätte umgewandelt.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 51 xy	Force Conversion 5 Location to Force (L3)	(OK)

Streitkraft (Niederlassung) ID#51 wird in eine Abenteurergruppe umgewandelt.

L4 SCHIFFSZUTEILUNG/*FLEET ASSIGNMENTS*

Dieser Befehl veranlasst, dass Schiffe aus dem Besitz einer Flotte einem der 8 Slots zugeteilt werden (siehe auch unter Schiffen im allgemeinen Teil). Wir benutzen die Optionen *'Slot'* und *'Ship and Amount'* und können damit pro Befehl Schiffe in 2 Kampf-Freiplätze geben. Man beachte, es kann nur eine Schiffsart pro Freiplatz zugewiesen werden.

Um eingeteilte Schiffe gegen andere Schiffe aus dem Besitz zu tauschen, muss man vorher die eingeteilten Schiffe austeilen. Man benötigt dazu also zwei L4 Befehle.

Hinweis: Um Schiffe aus der Flotte in den Besitz der Streitkraft zu transferieren, wählt man die Option *'Unassign'*. Dies entfernt alle eingeteilten Schiffe aus diesem Freiplatz und gibt sie in den Besitz der Flotte.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 90 Fleet	Fleet Ship Assignements (L4)	Ship and Amount: 1x 389 Kurierschiff, Slot 1, Ship and Amount: 3x 392 Kriegsgaleere, Slot 8 (OK)

Flotte ID#90 teilt 1 Kurierschiff (ID#389) Kampf-Freiplatz #1 und 3 Kriegsgaleeren (ID#392) Kampf-Freiplatz #8 zu.

L5 ENTFERNE AUS STREITKRAFT/*EXTRACT SOLDIERS AND CHARACTERS FROM A FORCE*

Dieser Befehl ermöglicht es, alle Soldaten und Charaktere aus einer anderen Streitkraft zu lösen. Sie werden dann in eine eigene Streitkraft transferiert. Die Sponsorstreitkraft muss nicht im Besitz sein, mit dem L5 kann man sowohl aus eigenen Streitkräften als auch aus fremden Streitkräften, natürlich nur eigene, Soldaten und Charaktere rausziehen.
Dieser Befehl ist sehr allgemein gehalten und ist ein wenig heimtückisch. Er beordert alle eigenen Soldaten von einer Streitkraft zu einer anderen, jedoch nur solange, wie es freie Kampf-Freiplätze gibt oder Soldaten gleichen Typs vorhanden sind. Falls dies nicht zutrifft, ist der Befehl nur teilweise erfolgreich, und nur ein Teil der Soldaten wird transferiert. Die Soldaten kommen in der ersten freien Slot in der Zielstreitkraft. Achtung: Unterschiedliche Ausbildungsstufe und Moral ist kein Hindernis für die Zusammenlegung von Soldaten (es kann also passieren, dass z.B. Soldaten mit Level 12 und welche mit Level 1 zusammengelegt werden - ob dies gewünscht ist?). Sollten sich in der Sponsorstreitkraft auch Soldaten befinden, die nicht dir gehören, dann werden diese nicht transferiert. Alle eigenen Charaktere, die sich in der alten Streitkraft befinden, werden ebenfalls zur neuen Streitkraft transferiert. Als Ziel ID# muss die Streitkraft angegeben werden, zu der die Soldaten und Charaktere transferiert werden sollen. Die Zielstreitkraft muss im Besitz sein. Die Sponsor- und Zielstreitkraft müssen Streitkräfte sein, jedoch keine Gilden oder Märkte.
Sollte die Zielstreitkraft deaktiviert sein, so wird sie automatisch in der entsprechenden Provinz aktiviert (mit der gleichen Einstellung, wie wenn sie per L1 aktiviert worden wäre). Der Befehl funktioniert nicht, wenn die Zielstreitkraft aktiviert ist und sich in einer anderen Provinz befindet.

Hinweis 1: Soldaten, die mit L5 aus einer anderen Streitkraft, die sich bewegt hat, transferiert wurden, können sich diese Runde nicht bewegen.

Hinweis 2: Gefangene und Charaktere in Gilden oder aus Abenteurergruppen in Niederlassungen können mit diesem Befehl nicht aus der Sponsorstreitkraft gezogen werden. Er funktioniert auch nicht bei Flotten auf See.

Hinweis 3: Das Zusammenlegen von Soldaten behält im Hintergrund den Level im Kommabereich für weitere Transfers. Zum einen wird der Level der Soldaten auch weiterhin immer in ganzen Zahlen am Ausdruck erscheinen, zum anderen wird aber beim Zusammenlegen der Soldaten der Level in Kommazahlen mitgeführt. Sollte der Wert geringer als 0.9500 sein, wird abgerundet, ansonsten aufgerundet.

Hinweis 4: Der Befehl L5 transferiert die Ziel-Abenteurergruppe aus einer Niederlassung/Lagerstädte/ Ruine oder Wolkenburg hinaus, wenn die Abenteurergruppe in einer dieser Forcetypen gewesen ist. Die Legion wird dann auf dieselbe Provinz vor die Tore der Stadt gestellt.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 45 Legion	Extract Forces to F 109 (L5)	(OK)

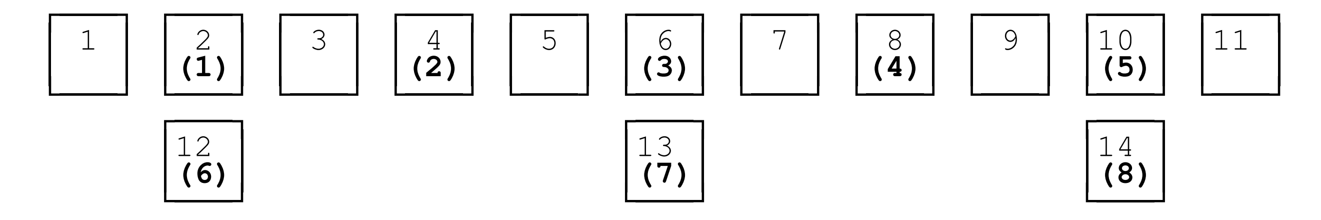
Entfernt alle eigenen Kräfte aus Streitkraft ID#45 und platziert sie in Streitkraft ID#109.

L6 BEFEHL AN RESERVE/*SET FORCE REVERSE OPTIONS*

Durch diesen Befehl wird den Truppen in den Kampf-Freiplätzen #6, #7 und #8 mitgeteilt, wie sie sich in der Schlacht zu verhalten haben. Details können dem allgemeinen Teil entnommen werden (siehe Seite 86). Wir verwenden die Optionen *'Left-, Center- und Right Option'* um die Optionen für die Kampf-Freiplätze #6 - 8 festzulegen.

Die Taktische Matrix

Nummer 1 ist die linke Flanke, Nummer 11 ist die rechte Flanke.



Taktische Manöver und Begrenzungen für die Reserve

Befehl	#6	#7	#8	Taktische Manöver
1	Ja	Nein	Nein	Linke Flanke *
2	Nein	Nein	Ja	Rechte Flanke *
3	Ja	Nein	Nein	Unterstützungsfeuer für linke Flank
4	Ja	Ja	Nein	Unterstützungsfeuer für linkes Zentrum
5	Ja	Ja	Ja	Unterstützungsfeuer für Zentrum
6	Nein	Ja	Ja	Unterstützungsfeuer für rechtes Zentrum
7	Nein	Nein	Ja	Unterstützungsfeuer für rechte Flanke
8	Ja	Ja	Ja	Taktische Reserve
9	Ja	Ja	Nein	Angriff links
10	Ja	Ja	Ja	Angriff mitte
11	Nein	Ja	Ja	Angriff rechts
12	Ja	Ja	Ja	Gegenangriff
13	Ja	Ja	Ja	Gelegenheitsangriff

* Für Kämpfe gegen Niederlassungen nicht zulässig.

Reserve Befehle #1, #2, #9, #10 und #11 verringern die AF, DF und Moral, aber bekommen Terrain Modifikator „Mauer Verteidigend" und den TAC Bonus.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 33 Legion	Force Reserve Slot Options (L6)	Left Option: Left Flank, Center Option: Charge Right, Right Option: Support Missile Right (OK)

Streitkraft ID#33 erhält folgende Befehle für die Reserve: KF#6 (Linke Reserve) 'Linke Flanke/*Left Flank*', KF#7 (Mittlere Reserve) 'Angriff rechts/*Charge Right*', KF#8 (Rechte Reserve) 'Unterstützungsfeuer für rechte Flanke/*Support Missile Right*'.

L7 VERLUST% FESTLEGEN/*SET LOSS PERCENTAGE*

Dieser Befehl legt fest, wie viel eine Streitkraft mit Soldaten am Kampfwert bereit ist zu verlieren, bevor sie sich aus dem Kampf zurückzieht. Hier ist eine Zahl von 0 bis 100 anzugeben. Diese Zahl ist ein Prozentsatz, falls er überschritten wird, zieht sich die Streitkraft zurück. Der Prozentsatz bezieht sich auf den Kampfwert der Truppen und nicht auf deren Anzahl oder anwesende, mitkämpfende Charaktere. Der Kampfwert zu Beginn des Kampfes wird mit den verbliebenen Soldaten verglichen, sollten die Verluste die Prozentangabe erreicht haben, dann zieht sie sich aus dem Kampf zurück. 0% würde also bedeuten, dass sich die Streitkraft in der ersten möglichen Phase sofort zurückzieht. 100% - die Streitkraft kämpft bis zum Tod aller Soldaten. Im Falle einer Niederlassung, Untergrundstadt und Wolkenburg sollte man eigentlich immer 100% haben, denn sollte der Gegner siegreich sein, dann bekommt er auch noch die geflohenen Soldaten als Ungelernte 'geschenkt' (wenn sie keinen Status haben und nicht im Kampf gefallen sind). Für bewegliche Streitkräfte hat es sich schon öfters bewährt, sie mit einer geringeren Verlustbereitschaft auszustatten, damit die Soldaten nicht kopflos in den Untergang rennen. Die Voreinstellung von frisch aktivierten Streitkräften (L1) ist 33%.

Hinweis: Im Falle einer Abenteurergruppe ist der Verlustprozentsatz die Anzahl an Wunden in Prozent, die die Charaktere erleiden dürfen, bevor sie versuchen sich zurückzuziehen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 902 Party	Set Retreat Level at 85 (L7)	(OK)

Setzt die Verlustprozente der Streitkraft ID#902 auf 85%.

L8 Nicht in Verwendung, reserviert für zukünftige Nutzung.

L9 GILDENBAU/*BUILD GUILD*

Dieser Befehl veranlasst die Sponsorstreitkraft, in der Zielniederlassung (Niederlassung, Untergrundstadt oder Wolkenburg) eine Gilde zu errichten. Sponsorstreitkraft und Zielniederlassung müssen sich in derselben Provinz befinden (meist sind beide beteiligten Streitkräfte ja dieselbe Streitkraft). Die Sponsorstreitkraft muss alle zum Bau benötigten Materialien sowie die Volksgruppe mit den Arbeitern in ihrem Besitz haben.
Eine neu gebaute Gilde hat Stufe 2.

Sponsor:	Die Sponsorstreitkraft, die die Volksgruppe mit den Arbeitern und alle Materialien besitzt.
Ziel:	Die Streitkraft (Niederlassung, Untergrundstadt oder Wolkenburg), in der die Gilde gebaut werden soll.
Weitere notwendige: Angaben:	1) Die Gildennummer #, man findet sie unter den Reservierten Gilden am Ende des Spielzuges. 2) Die ID# der Gildenart. 3) Der Charakter des Spielers, der sich in derselben Provinz befindet und der die Gilde baut. 4) Die Volksgruppe mit den Arbeitern aus der Sponsorstreitkraft. 5) Der Name der Gilde, nicht länger als 20 Zeichen.

Herstellungskosten von Gilden

#	Gilde	Arbeiter	Kronen	Holz	Stein	Weich-material	Neben-produkte	Halbedel-stein	Edel-stein	Meldo-rian	Mithril
1	**Zauberfähigengilde**	100	1000	100	50	50			10	5	2
2	**Assassinengilde**	100	500	50	30	20					
3	**Diebesgilde**	100	500	50	30	20					
4	**Kaufmannsgilde**	100	1000	100	30	100					
5	**Waldläuferorden**	100	500	100	50	20	10				
6	**Ritterorden**	100	500	100	50	20	10				
7	**Bardenschule**	100	800	100	50	100					
8	**Alchemistenschule**	100	2000	100	20	200	50				
9	**Gasthaus**	50	300	50	10	20					
10	**Jahrm. & Turnier**	50	500	50	0	100					
11-20	**Kirche/Tempel**	100	1000	100	50	50		20			
21	**Residenz**	0	300	0	0	0					

Kirchen: Gildenart 11 für Religion #1, Gildenart 12 für Religion #2, usw.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 102 xy	Build Guild in F 121 (L9)	Guild: G 243, Guild Type: Thief's Guild, C 12 xy, PopSeg: 74, Silberdolch (OK)

Streitkraft ID#102 baut eine Diebesgilde (Art #3) in der Niederlassung ID#121. Streitkraft ID#102 verwendet die Arbeiter der Volksgruppe ID#74. Der Besitzer ist der Charakter ID#12. Die Gilde mit der ID#243 heißt Silberdolch.

L10 MARKTBAU/*CREATE MARKETPLACE*

Dieser Befehl errichtet in einer Niederlassung, Untergrundstadt oder Wolkenburg einen Markt. In jeder Streitkraft können sich beliebig viele Märkte befinden. Die Sponsorstreitkraft, die den Markt errichtet, muss sich in derselben Provinz aufhalten und 3000 Kronen für den Bau des Marktes bereithalten. Der Charakter, der den neuen Markt besitzen soll, muss Kaufmann/*Merchant* sein und sich in derselben Provinz aufhalten. Ein Vorteil eines Marktes ist, dass er ohne das Vorhandensein eines Kaufmannes Handelswaren/*Tradegoods* an Volksgruppen verkaufen kann (M9).
Hinweis 1: Wenn ein Markt gebaut wird, dann werden von den 3000 Kronen 2000 in den Besitz des Marktes gelegt.
Hinweis 2: Wenn in einem Markt keine Kronen mehr liegen, dann löst sich der Markt in der nächsten Produktion auf! Der Besitz des Marktes wird der Niederlassung zugeschlagen, in der sich der Markt befindet.

Sponsor:	Die Sponsorstreitkraft, die die 3000 Kronen für den Markt bezahlt.
Ziel:	Die Streitkraft (Niederlassung, Untergrundstadt oder Wolkenburg), in der der Markt gebaut werden soll.
Weitere notwendige: Angaben:	1) Die Marktnummer #, man findet sie unter den Reservierten Märkten am Ende des Spielzuges. 2) Der Kaufmann des Spielers, der sich in derselben Provinz befindet und der den Markt baut. 3) Der Name des Marktes, nicht länger als 20 Zeichen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 227 xy	Build Market in F 89 (L10)	C 12 xy, Market: M 30, Die Spiele (OK)

Die Streitkraft #227 errichtet den Markt M#30 in der Stadt #89. Der Besitzer des Marktes Die Spiele ist Charakter #21.

L11 LÖSCHE STREITKRAFT/*DROP INACTIVE FORCE*

Dieser Befehl entfernt eine Streitkraft aus dem Spiel. Nur Streitkräfte, die man besitzt und die deaktiviert (L2) sind, können aus dem Spiel entfernt werden. Man muss mindestens 16 Streitkräfte besitzen, damit man eine löschen kann. Dieser Befehl ist sehr brauchbar, wenn man schon nahezu 30 Streitkräfte besitzt und Platz für die kommenden Eroberungen braucht. Durch diesen Befehl geht kein Prestige verloren.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 33 Off Map	Drop Force (L11)	(OK)

Streitkraft ID#33 wird von der Liste der reservierten Streitkräfte entfernt.

L12 DEAKTIVIERE AKTIVE STREITKRAFT/*ABANDON ACTIVE FORCE*

Dieser Befehl erlaubt, eine eigene aktive Streitkraft, sie muss also im Spiel sein, zu 'entfernen'. Wenn dieser Befehl gegeben wird, verliert der Spieler die Kontrolle über diese Streitkraft. Die Streitkraft selbst bleibt aber so bestehen, wie sie zum Zeitpunkt des Befehls war. Wird die Streitkraft von jemandem anderen als dem Hauptcharakter besessen, können Loyalitätsprobleme auftreten, wie diese aussehen, muss jeder für sich selbst herausfinden (der Besitzer sollte zumindest Fanatische Loyalität haben, damit er nicht zusammen mit der Streitkraft das Weite sucht). Falls noch Gegenstände oder Soldaten zum Zeitpunkt des Befehls in der Streitkraft vorhanden waren, so verliert der Spieler die Kontrolle darüber.
Beauftragte oder bezauberte Charaktere können diesen Befehl nicht ausführen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 112 Party	Drop Force (L12)	(OK)

Die aktive Streitkraft ID#112 wird entfernt.

MARKTBEFEHLE

Hinweis: Keiner der Marktbefehle M braucht eine Charakteraktion.

M1 PREISE FESTLEGEN/*CHANGE MARKETPLACE PRICES ON EXISTING ITEMS*

Dieser Befehl bestimmt den Kauf- oder Verkaufspreis eines bestimmten Gegenstandes, wenn der Markt diesen Gegenstand bereits zum Verkauf freigegeben hat (siehe Befehle M2 und M3). Der Preis kann geändert werden, er kann aber 3.276,7 nicht übersteigen. Die Preise können in 10tel Kronen angegeben werden, aber nicht kleiner.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	M 61 xy	Change Prices on I 3 (M1)	Price: 1,8, Buy or Sell: Sell (OK)

Markt ID#61 verkauft Schlachtbeile (Gegenstand ID#3) zum Preis vom 1.8 Kronen pro Stück.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	M 61 xy	Change Prices on I 157 (M1)	Price: 35, Buy or Sell: Buy (OK)

Markt ID#61 versucht, große Zwergenpanzer (Gegenstand ID#157) zum Preis von 35 Kronen pro Stück zu kaufen.

M2 VERKAUFSANWEISUNG/*OPEN MARKET SLOT TO SELL ITEM*

Dieser Befehl öffnet einen neuen Freiplatz, in dem ein Gegenstand feilgeboten wird. Der Gegenstand, der zum Verkauf angeboten wird, muss im Besitz des Marktes sein, bevor dieser Befehl gegeben wird. Dieser Befehl nimmt den Gegenstand aus dem Besitz und legt ihn in einen der 12 Handels-Freiplätze. Wir verwenden die Option *'Price'*, um zu bestimmen, zu welchem Preis der Gegenstand verkauft werden soll. Traditionellerweise können Gegenstände, die zum Verkauf angeboten werden, nicht gestohlen werden.

Hinweis: Ein Markt kann bis zu 12 Verkauf- oder Kauf-Freiplätze haben.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	M 49 xy	Open Market to Sell 30 x 423 Mandrake (M2)	Price: 55 (OK)

Markt ID#49 bietet eine neue Ware feil. Er bietet 30 Einheiten Mandrake ID#423 zum Preis von 55 Kronen pro Stück zum Verkauf an.

Hinweis: Mit dem Befehl M1 kann man den Preis auch nachträglich ändern.

M3 EINKAUFSANWEISUNG/*OPEN MARKET SLOT TO BUY ITEM*

Dieser Befehl veranlasst den Markt, einen Freiplatz zu öffnen, um einen bestimmten Gegenstand einzukaufen. Das heißt, der Markt ist bereit, eine gewisse Summe für den Gegenstand zu zahlen. Wenn der gewünschte Gegenstand bestimmt ist, werden die dafür benötigten Kronen vom Besitz des Marktes abgezogen und dem Arbeitskapital zugeschlagen. Wenn nun ein anderer Spieler den Gegenstand an den Markt verkauft, erhält er diese Kronen, und das Geschäft ist perfekt. NSCs werden keine Verkaufsaktion mit einem Markt machen. Der Investitionsprozentsatz (siehe Befehl M10) legt fest, wie viele Kronen in einer Aktion 'verwendet' werden können.

Hinweis: Ein Markt kann bis zu 12 Verkauf/Kauf-Freiplätze haben.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	M 88 xy	Open Market to Buy I 295 (M3)	Amount: 5, Price: 95 (OK)

Markt ID#88 will 5 Greife erwerben und ist bereit, pro Stück 95 Kronen zu bezahlen.

Hinweis: Mit dem Befehl M1 kann man den Preis auch nachträglich ändern.

M4 SCHLIESSE MARKT/*CLOSE MARKET TRANSACTION SLOT*

Dieser Befehl schließt einen zum Handel geöffneten Freiplatz, und die Gegenstände werden wieder zum Besitz transferiert. Falls dies ein zum Einkauf geöffneter Freiplatz sein sollte, werden die Kronen aus dem Arbeitskapital wieder dem Guthaben des Marktes zugeschlagen. In beiden Fällen muss jedoch der Besitzer des Marktes bestimmen, welcher Freiplatz geschlossen werden soll. Dafür wird die Option *'Slot'* verwendet.

Hinweis: Manche Märkte von NSC haben zu Spielbeginn sagenhafte Einkaufsaufträge, doch reicht oft das Kapital nicht. Sollten alle Kronen verbraucht sein, werden keine Kronen nachgeschossen, und weitere Verkäufe werden scheitern.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	M 89 xy	Close Market Slot 10 (M4)	(OK)

Dieser Befehl veranlasst den Markt ID#89, den Verkaufsplatz #10 zu schließen.

M5 VERKAUFE HANDELSWAREN/*SELL TRADEGOODS TO MARKETPLACE*

Damit können Handelswaren von einer Streitkraft, Gilde, einem Charakter (kostet keine Aktion) oder einem anderen Markt an einen Markt verkauft werden. Der Verkäufer muss in derselben Provinz wie der Markt sein, und der Zielmarkt darf nicht in einer belagerten Streitkraft sein. Die Handelswaren/*Tradegoods* müssen sich im direkten Besitz des Sponsors befinden.

Der Wert einer Handelsware errechnet sich aus der Distanz zwischen Produktionsprovinz und Verkaufsprovinz der Handelswaren. Die Kronen kommen vom Arbeitskapital des Marktes und werden durch den Investitionsprozentsatz (M10) begrenzt. Neben der Einkaufsanweisung M3 für spezielle Gegenstände kaufen alle Märkte Handelswaren an, solange noch einer der 12 Handelsfreiplätze frei ist. Die angekauften Handelswaren werden sofort wieder zum Kauf angeboten mit einem Preis, basierend auf den Einkaufspreis (exklusive dem eventuell vorhandenen Kaufmannsbonus des Verkäufers) plus 1% bis 20% Bonus für den Gewinn, den der Markt machen möchte.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 23 xy	Sell Tradegoods to Market M 69 (M5)	Tradegood and Amount: 30 x 3575 Trdgds (OK)

Der Streitkraft ID#23 wird befohlen, 30 Handelswaren mit der ID#3475 an den Markt ID#69 zu verkaufen.



M6 VERKAUFE GEGENSTAND/*SELL ITEMS TO MARKETPLACE*

Dieser Befehl kann von einer Streitkraft, einer Gilde, einem Charakter (kostet keine Aktion) oder einem anderen Markt durchgeführt werden, der Gegenstand muss sich im Besitz des Sponsors befinden. Der Verkäufer muss sich jedoch in derselben Provinz wie der Markt aufhalten, die Niederlassung, in der sich der Markt befindet, darf aber nicht belagert werden. Der Markt kauft jedoch nur Gegenstände, die er zu kaufen wünscht. Wir verwenden die Option *'Price'*, um ein Minimum an Kronen festzulegen, welches pro Stück des verkauften Gegenstandes verlangt wird. Dies dient zur Sicherheit des Verkäufers, da der Marktbesitzer ja inzwischen den Preis heruntergesetzt haben könnte.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 18 xy	Sell Item to Market M 44 (M6)	2 x 400 Mandra, Price: 45 (OK)

Die Streitkraft ID#18 möchte 2 Gift I ID#400 an den Markt ID#44 zu mindestens 45 Kronen pro Stück verkaufen.

M7 KAUFE GEGENSTAND/BUY ITEMS FROM MARKETPLACE

Dieser Befehl kann von einer Streitkraft, einer Gilde, einem Charakter (kostet keine Aktion) oder einem anderen Markt durchgeführt werden, die notwendigen Kronen müssen sich im Besitz des Sponsors befinden. Der Käufer muss sich jedoch in derselben Provinz wie der Markt aufhalten, die Niederlassung, in der sich der Markt befindet, darf aber nicht belagert werden. Der Markt kann jedoch nur Gegenstände verkaufen, die er zum Verkauf feilbietet. Wir verwenden die Option *'Price'*, um den Höchstpreis pro Stück festzulegen, bis zu dem der Gegenstand gekauft wird. Dies dient als Sicherung für den Käufer, der Markt könnte ja inzwischen den Preis für den Gegenstand höher gesetzt haben. Auch Handelswaren können mit diesem Befehl gekauft werden, wenn sie zum Kauf angeboten werden.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 19 Party	Buy Item from Market M 45 (M7)	Amount: 4, Item: I 426, Price: 15 (OK)

Die Streitkraft #19 möchte im Markt ID#45 4 Stück Silberblatt einkaufen. Das Stück darf maximal 15 Kronen kosten.

M8 INTERNER TRANSFER/*MARKETPLACE INTERNAL TRANSFER*

Dieser Befehl dient zum Transfer von Gegenständen aus dem Besitz des Marktes in die zum Verkauf geöffneten Freiplätze. Dieser Befehl wird dazu benutzt, die Lagerbestände in diesen Freiplätzen aufzufüllen. Man beachte, die Freiplätze müssen bereits zum Verkauf (M2) geöffnet sein, damit der Befehl erfolgreich durchgeführt werden kann. Man kann nicht mehr als 32767 Einheiten eines Gegenstandes in einem Freiplatz haben. Dieser Befehl veranlasst den Transfer für maximal 4 Gegenstände. Wenn man weniger als 4 Gegenstände transferieren will, lässt man die restlichen Optionen leer. Der Befehl beeinflusst nicht den Verkaufspreis des Gegenstandes.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	M 12xy	Market Internal Transfer (M8)	90 x 416 Eisen, 30 x I 1 Breitschwert, 1 x 22 Mithril Axt, 5 x3 Schlachtbeil (OK)

Der Markt ID#12 transferiert 90 Einheiten Eisen (ID#416), 30 Breitschwerter (ID#1), 1 Mithrilaxt (ID#22) und 5 Schlachtbeile (ID#3) aus seinem Besitz in seine Handels-Freiplätze.

M9 BAZAR/*MARKET BAZAAR*

Dieser Befehl veranlasst den Markt, Handelswaren aus seinem Besitz (nicht aus einem Handels-Freiplatz) an eine Volksgruppe zu verkaufen, die sich in derselben Provinz befindet. Die Streitkraft des Marktes darf nicht belagert werden. Die Anzahl an Handelswaren, die jeden Monat an eine Volksgruppe verkauft werden kann, ist 10% der Anzahl an Bevölkerung in der Volksgruppe. Der Verkauf funktioniert auf dem gleichen Weg wie die Charakteraktion S24 eines Kaufmannes, aber dazu braucht der Markt keinen Charakter (und daher kostet der Befehl M9 auch keine Charakteraktion). Die Kronen, die die Volksgruppe für den Kauf bezahlt, kommen auf dem direkten Weg von den Leuten in der Volksgruppe - dies ist also 'freies' Geld, welches niemandem abgezogen wird.

Hinweis: Pro M9-Befehl können nur 32767 Handelswaren verkauft werden. Man darf keine höhere Zahl angeben (ansonsten schlägt der Befehl fehl).

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	M 29 xy	Market Bazaar Ps 55 (M9)	Tradegood and Amount: 800 x 3099 Trdgds (OK)

Der Markt ID#29 möchte 800 Handelswaren der ID#3099 an die Volksgruppe ID#55 verkaufen. Die Volksgruppe ID#55 hat zumindest 8000 Bevölkerung und in diesem Monat wurde noch nichts an diese Volksgruppe verkauft.

M10 INVESTITIONS% / *SET MARKETPLACE INVESTMENT PERCENTAGE*

Dieser Befehl legt die Prozente fest, die der Markt bereit ist, in einem einzigen Einkaufs-Befehl an Kronen vom Arbeitskapital auszugeben. Der maximale Prozentsatz ist 50%.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	M 29 xy	Set Investment Percent at 30 (M10)	(OK)

Der Markt ID#29 ist bereit, 30% seiner Kronen in Handelswaren zu investieren, bzw. für eine Einkaufsaktion auszugeben.

M11 VERKAUF AN BEVÖLKERUNG / *SELL/UNLOAD GENERIC ITEM TO POPULATION SEGMENT*

Dieser Befehl erlaubt es einem Charakter (verbraucht keine Aktion), einer Streitkraft, einer Gilde oder einem Markt, alle Gegenstände, die für einen Verkauf gedacht sind (also z.B. nicht Siegesbedingungs-gegenstände) an eine Volksgruppe zu verkaufen. Der Preis wird vom Computer bestimmt, meistens bewegen sich die erreichbaren Kronen von 1 bis 50 Kronen pro Gegenstand. Die Preise der Gegenstände und Rohstoffe variieren von Spiel zu Spiel und von Markt zu Markt.

An jede Volksgruppe kann bis zu 10% ihrer Bevölkerung verkauft werden (siehe auch Befehl M9), sie verhält sich, als hätte sie Handelswaren erworben. Bis zu 4 verschiedene Gegenstände können pro Befehl verkauft werden.

Hinweis: Es können nur Gegenstände verkauft werden, die auch Kronen als Verkaufswert eingetragen haben. Z.B. hat Nahrung den Wert 0 Kronen eingetragen, Nahrung kann also nicht verkauft werden.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 34 xy	Sell Items to PopSeg Ps 443 (M11)	2 x 430 Kriegspferd, 23 x 1 Breitschwert, 10 x Schild (M), 50 x Mithril (OK)

Charakter ID#34 verkauft 2 Kriegspferde (ID#430), 23 Breitschwerter (ID#1), 10 mittelgroße Schilde (ID#132) und 50 Mithril (ID#422) an die Volksgruppe ID#443.

POSITIONSPOLITIK

Der Sponsor dieser Befehle ist immer der Hauptcharakter, und keiner der Befehle benötigt eine Charakteraktion.

O1 GESCHENKE/*GIFTS*

Da man nur eine beschränkte Anzahl an Streitkräften (max. 30) besitzen kann, verursachen unerwünschte Geschenke anderer Mitspieler meist größere Probleme. Ähnlich kann es bei Soldaten sein. Deshalb ist die Grundeinstellung für die Annahme von Streitkräften und Soldaten ein 'Nein'. In manchen Modulen wird es nicht möglich sein, diese Einstellung zu verändern. Die Option *'Force Gifts'* wird dazu verwendet, der Position die Annahme von Streitkräften zu ermöglichen (Befehl B11), die Option *'Soldier Gifts'* wird dazu verwendet, die Annahme von Soldaten zu ermöglichen (Befehl B12).

Hinweis 1: Dieser Befehl unterscheidet sich von dem T3-Befehl, dort wird nur erlaubt, dass fremde Truppen in der eigenen Streitkraft mitkämpfen können. Diese Soldaten bleiben aber im Besitz des anderen Spielers. Wenn die Option auf (No) steht, wird die Annahme verweigert, bei (Yes) wird sie akzeptiert.

Hinweis 2: NSC (Nicht-Spieler-Charaktere) akzeptieren keine Geschenke (weder Streitkräfte noch Soldaten).

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 55 xy	Gifts (O1)	Force Gifts: No - 0, Soldier Gifts: On (OK)

Die Position ID#55 verweigert die Annahme von Streitkräften und erlaubt Geschenke von Soldaten.

O2 FLUCHT, FLUCHT / ESCAPE, ESCAPE

Das Ziel eines Gefangenen ist es, zu entkommen. Manchmal kann dies eine recht schmerzhafte Erfahrung sein. Dieser Befehl erlaubt es einer Position, ein Wundenlimit für Charaktere festzusetzen. Hat ein Charakter gleich oder mehr Wunden, so unternimmt er keinen Fluchtversuch. Die Grundeinstellung ist 100, das heißt, jeder Charakter unternimmt einen Fluchtversuch. Soll niemand versuchen zu entkommen, so muss 0 eingestellt sein.

Der Ablauf ist folgender: Zu Beginn der eigenen Runde, also noch vor den ersten Basisbefehlen, versuchen alle eigene Gefangene gemäß der Einstellung im O2 Befehl automatisch zu fliehen (jeder O2 Fluchversuch kostet dem Charakter eine Aktion).
Dieser Befehl ver- oder behindert nicht den C10-Befehl, aber er unterstützt den Spieler, da man oftmals nicht weiß, ob nicht in der Zwischenzeit ein eigener Charakter gefangen wurde. Der gefangene Charakter versucht solange zu entkommen, wie er freie Charakteraktionen zu Verfügung hat. Bei einem erfolgreichen Fluchtversuch befindet sich der Charakter in der Streitkraft, in welcher er gefangen war, also in der Regel beim Feind.

Wenn ein gefangener eigener Charakter in eine spezielle Streitkraft entkommen soll, darf man keinen O2-Fluchtversuch zulassen, sondern muss ihn mit dem C10 Befehl flüchten lassen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 40 xy	Escape, Escape at 34 (O2)	(OK)

Alle Charaktere der Position ID#40 versuchen zu flüchten, wenn sie gefangen sind und nicht mehr als 34% Wunden haben.

GEFANGENENBEFEHLE

P1 GEFANGENEN FREILASSEN/*FREE PRISONER*

Dieser Befehl veranlasst die Freilassung eines gefangenen Charakters durch die ihn festhaltende Streitkraft, Gilde oder Charakter. Der Charakter befindet sich danach in der Streitkraft, in der er gefangen war. Wenn z.B. eine Gilde einen Charakter freilässt, befindet sich der Charakter danach in der Niederlassung, in der sich die Gilde befindet. Ein Gefangener, der z.B. in einer Legion gefangen war und freigelassen wird, ist dann in der Legion frei - dies kann sich negativ auf die Bewegungspunkte dieser Legion auswirken (der ehemalige Gefangene könnte überladen oder verwundet sein!). Der Sponsor des Befehls ist der gefangene Charakter. Wenn man als Sponsor die Streitkraft angibt, in der sich Gefangene befinden, dann werden alle gefangenen Charaktere in der Streitkraft freigelassen.

Hinweis: Ist der Gefangene in einer Party/bei einem Charakter gefangen, die/der sich in einer Niederlassung/Ruine/Lair befindet, dann wird der ehemalige Gefangene anschließend in dieser Streitkraft sein.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 78 xy	Free This Prisoner (P1)	(OK)

Der Charakter ID#78 wird freigelassen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 14 Legion	FreeALL Prisoners (P1)	(OK)

Alle gefangenen Charaktere der Streitkraft ID#14 werden freigelassen.

P2 LÖSEGELDFORDERUNG/*SET RANSOM FOR PRISONER*

Dieser Befehl stellt eine Lösegeldforderung für einen gefangenen Charakter. Das bedeutet, sobald der erste mit den Kronen kommt, wird der Charakter sofort freigelassen. Unter Anzahl ist anzuführen, wie viel mindestens bezahlt werden muss, damit der Charakter freigelassen wird. Das Lösegeld wird mit dem Befehl P4 bezahlt. NSCs werden für ihre Gefangenen kein Lösegeld bezahlen. Nur für gefangene Charaktere kann Lösegeld gefordert werden. 32.767 sind die maximale Anzahl an Kronen, die gefordert werden kann.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 666 xy	Set Ransom at 1000 (P2)	(OK)

Für Charakter ID#666 (The Beast) werden 1000 Kronen Lösegeld gefordert.

P3 TÖTE GEFANGENEN/*EXECUTE PRISONER*

Dieser Befehl tötet einen bestimmten gefangenen Charakter, dabei gibt es unter der Option *'Burial'* folgende Wahlmöglichkeiten: *'NO-0'* der Gefangene wird nur getötet und nicht begraben, der Charakter bleibt dann gefangen, wo er war. *'YES-1'* der Charakter wird getötet und auf dem Friedhof der Provinz begraben. Dieser Befehl kann auch für Gefangene verwendet werden, die bereits tot sind. Die Position, die den gefangenen Charakter kontrolliert, bekommt eine Nachricht über die Exekution und über 'das Begräbnis', wenn es passiert.

Hinweis: Als Sponsor kann auch eine Streitkraft eingetragen werden, dann werden alle Gefangenen in dieser Streitkraft entweder getötet und begraben *'YES-1'* oder nur getötet *'NO-0'*.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 19 xy	Execute This Prisoner , buryYes - 1 (P3)	(OK)

Der gefangene Charakter ID#19 wird getötet und begraben.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 99 Party	Execute ALL Prisoners , buryNo - 0 (P3)	(OK)

Alle gefangenen Charaktere in der Streitkraft ID#99 werden getötet aber nicht begraben.

P4 ZAHLE LÖSEGELD/*PAY RANSOM*

Dieser Befehl wird dann verwendet, wenn ein Charakter gefangen und Lösegeld für seine Freilassung gefordert wurde (siehe Befehl P2). Jede Position kann das Lösegeld für einen Charakter bezahlen. Der befreite Charakter bleibt unter der Kontrolle der Position, die ihn vor der Gefangennahme kontrolliert hat. Der Sponsor muss sich in der Provinz befinden (darf nicht unter Belagerung stehen), in der der Charakter gefangen gehalten wird. Der Sponsor kann nur ein Charakter sein (kostet keine Aktion). Unter der Option *'Crowns'* ist einzutragen, wie viel man bereit ist, für die Freilassung des Charakters zu bezahlen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 102 xy	Pay Ransom for C 202 xy (P4)	Crowns: 350 (OK)

Charakter C#102 ist gewillt, bis zu 350 Kronen für die Freilassung von Charakter ID#202 zu bezahlen.

P5 TRANSFERIERE GEFANGENEN/*TRANSFER PRISONER*

Dieser Befehl transferiert einen gefangenen Charakter vom Sponsor (Streitkraft, Charakter oder Gilde) zum Ziel (Streitkraft, Charakter oder Gilde). Für den Transfer aller Gefangenen wählt man unter der Option *'Prisoner'* die Wahlmöglichkeit *'Transfer Option All'* für 'alle'. Der Gefangene bleibt weiterhin Gefangener, jedoch unter der Kontrolle des neuen Zieles. Wenn das Ziel nicht zur selben Position gehört, muss es den Fremdtransfer akzeptiert haben (siehe Befehl T7). Damit kann man verhindern, dass verseuchte Charaktere in die eigene Stadt 'gelegt' werden. Ziele, die unter Belagerung stehen, können keine Gefangenen transferiert bekommen.

Hinweis: Gefangene kann man nicht zu Märkten transferieren.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 40 Legion	Tranfer Prisoners to C 14 xy (P5)	Prisoner: C 87 xy (OK)

Streitkraft ID#40 transferiert den gefangenen Charakter ID#87 zu Charakter ID#14.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	G 102 xy	Tranfer Prisoners to C 14 xy (P5)	Prisoner: All (OK)

Gilde ID#102 transferiert alle gefangenen Charaktere zu Charakter ID#14.

P6 PLÜNDERE GEFANGENEN/*STRIP PRISONER*

Dieser Befehl transferiert einzelne oder alle Gegenstände eines gefangenen Charakters in den Besitz der Streitkraft, Gilde oder des Charakters. Als Ziel kann eine Gilde, eine Streitkraft oder ein Charakter angegeben werden, zu dem die Gegenstände transferiert werden, die unter Kontrolle derselben Position stehen, die auch den Gefangenen gefangen hat (das Ziel muss also nicht z.B. der Charakter sein, der den Gefangenen auch gefangen hat). Beide, Gefangener und Ziel, müssen sich dabei auf derselben Provinz befinden. Auch hier können, wie bei Befehl T6, mehrere Gegenstände oder *'All'* für alles transferiert werden. Nicht aber *'Transfer All But'* für Transfer alles außer. Der Gefangene braucht dazu keine Aktion, und ob er lebendig oder tot ist, spielt keine Rolle.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 41 xy	Strip This Prisoner (P6)	Transfer To: F 10, All or Amount 1: All,,,,,,, (OK)

Der Gefangene ID#41 wird gezwungen, alle (*'All'*) Gegenstände, die er in Verwendung und im Besitz hat, zu Streitkraft F#10 zu transferieren.

P7 VERHÖRE GEFANGENEN/*INTERROGATE PRISONER* (Leider nicht fertig programmiert!)

Gefangene, die entweder Hauptcharaktere (#1-#200) oder Nebencharaktere (#201-#1000) sind, können in einer Residenz, welche ein Verlies/*Dungeon* besitzt, verhört werden. Durch dieses Verhör erfährt man einiges über die andere Spielerposition. Folgende Informationen kann man erfahren:

Streitkraftnummern:	keine, einige, sehr viele
Charakternamen und -nummern der Position:	keine, einige, sehr viele
Gildennummer und deren Stärke der Position:	keine, einige, sehr viele
Persönlicher Besitz:	einige Gegenstände im Besitz (oder in Verwendung) von Charakteren der Position
Parteiinformationen, wenn Verhörter ein Hauptcharakter:	wer in seiner Partei ist, die Wappen, Namen und Nummern

Jeder Gefangene kann nur einmal pro Produktionsmonat verhört werden.
Gefangene von inaktiven Positionen geben keine Informationen preis und neigen dazu, zu verschwinden.
Beim Verhör kann es vorkommen, dass der Gefangene dieses nicht überlebt. Weiters kann es dazu kommen, dass er einen Todfeind erklärt, auch ein Verlust/Gewinn an Konstitution kann eintreten. Diese Ereignisse können durch das *Palantir Network* verbreitet werden. Die Überlebenschancen sind 5 mal die Konstitution des Charakters +/-15, das Maximum beträgt 85, das Minimum 0. Falls der Gefangene stirbt, verliert er 1 Punkt Basiskonstitution.

<u>Folgende Werte beeinflussen den Erfolg eines Verhöres:</u>

Gildenstärke der Residenz mal 5
- Konstitution des Charakters mal 5
- Stärke des Charakters
- 50, wenn der Charakter ein Zeichen des Schicksals hat
- 50, wenn der Charakter ein Zeichen der Macht hat
- 10, für jedes zusätzliches Zeichen
Zufallswert von +/-15
Maximum ist 85%
Minimum ist 0%

<u>Hinweis:</u> Leider wurde dieser Befehl nie zu Ende programmiert, sprich das Verhören von Gefangenen funktioniert leider nicht so wie er soll (sobald er einsetzbar ist, wird dies in den Spielen bekannt gegeben).

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 99 xy	Interrogate This Prisoner (P7)	(OK)

Der gefangene Charakter ID#99 wird verhört. Der Gefangene befindet sich dazu in einer Residenz mit einem Verlies/*Dungeon*.

AUSRÜSTUNGSBEFEHL

Q1 CHARAKTER AUSRÜSTEN/*EQUIP CHARACTER*

Dieser Befehl rüstet einen Charakter mit Gegenständen aus seinem Besitz aus. Wir verwenden die Optionen *'Item 1'*, *'Item 2'*, *'Weapon'*, *'Shield'*, *'Armor'* und *'Warmount'* um die Gegenstände den verschiedenen Freiplätzen zuzuweisen:

Hinweis: Wenn man einen Gegenstand ablegen möchte, dann wählt man unter der entsprechenden Option *'Unequip'*.

Die Gegenstände werden aus den Besitz-Freiplätzen des Sponsorcharakters entnommen und in Verwendung genommen. Ein Charakter kann nur jeweils eine Waffe, eine Rüstung, ein Kriegstier usw. in Verwendung haben. Wenn man eine Waffe/Gegenstand bereits in Verwendung hat und man ihn weiterhin verwenden will, muss man dessen ID# beim der entsprechenden Option eintragen.

Hinweis: Rüstungen, Schilde und Kriegstiere haben Restriktionen, was die Größe der Verwendung anbelangt. So kann z.B. ein Ork nicht einen Drachenpanzer (G) = (große Größe) anlegen. Für Waffen braucht der Charakter eine Mindest-Stärke und -Geschicklichkeit, damit er sie tragen kann. Manche Waffen kann man nicht mit einem Schild verwenden und manche Waffen nicht auf einem Kriegstier. Es gibt aber auch Waffen, die kann man nur auf einem Kriegstier verwenden, z.B. die Lanze. Eine Waffe hat beim Anlegen aber Priorität gegenüber dem Kriegstier oder dem Schild.

Die Optionen *'Item 1'*, *'Item 2'* dienen für magische Gegenstände im Spiel. Dies sind keine Waffen, sondern z.B. Amulette, Tränke, Bücher, Schriftrollen oder Ringe. Viele dieser Gegenstände bringen Vorteile für den Charakter. So z.B. im Kampf, bei der Anwendung von Zaubersprüchen, erhöhte Eigenschaftswerte, usw. Sie gewähren diese Vorteile jedoch nur, wenn sie in Verwendung sind und der Charakter die Restriktionen erfüllt. Man beachte, der Computer identifiziert jeden Gegenstand, so kann kein Schwert als Schild und kein Pferd als Waffe verwendet werden. Und, damit die Gegenstände ihre Wirkung voll zur Geltung bringen können, muss man auch die Restriktionen erfüllen.

Beispiel: Ein Schwertmeister-Langschwert hat z.B. einen Angriffswertbonus von +25, nichts besonderes also. Wenn man aber Schwertmeister ist, dann erhält man zusätzliche +275% AW (in Summe also 300% AW).

Wenn man einen Gegenstand erwischt, der z.B. verflucht ist, dann kann man ihn in der darauf folgenden Runde einfach wieder ablegen. Es passiert also weiter nichts. Trotzdem sollte man die Gegenstände/Artefakte mit den Runenmeistersprüchen #205, #206 und #207 (besser die Sammel-Zauber #208 und #209) 'bearbeiten', damit man sie gezielt einsetzen kann. Was nutzt der beste Gegenstand (Restriktion z.B. auf Priester), wenn man ihn 'nur' einem Assassinen gibt...

Unter *'Item 1'* und *'Item 2'* kann man von ein und demselben Gegenstand auch zwei gleiche ID#s angelegt haben, also z.B. zwei Heilige Symbole für den Priester.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 451 xy	Equip Character (Q1)	20 Trollhammer,, 157 Zwergenpanzer (G),, 582 Heiliges Symbol 5, 585 Heiliges Symbol 5 (OK)

Der Charakter ID#451 wird mit einem Trollhammer ID#20, einem großen Zwergenpanzer ID#157 und zwei magischen Gegenständen ID#582 (Heilige Symbole Religion ID#2) ausgerüstet.

Hinweis: Viele Gegenstände stellen Zaubersprüche mit freien Magiepunkten zur Verfügung. Diese Zauber kann man dann normal verwenden und der Charakter selbst braucht erst Magiepunkte, wenn er mehr als die besagte Anzahl zur Verfügung gestellter Magiepunkte verbraucht.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 23 xy	Equip Character (Q1)	991 Rote Zwergenaxt, 665 Rubinschild, 197 Drachenpanzer (K), Unequip Warmount, 702 Goldring, 511 Blutrobe (OK)

Der Charakter ID#23 wählt die Rote Zwergenaxt ID#991 als Waffe, weiters das Rubinschild ID#665, einen Drachenpanzer ID#197, steigt von seinem Kriegstier ab (mit der Roten Zwergenaxt kann er nicht reiten) und legt noch einen Goldring ID#702 und eine Blutrobe ID#511 an.

TRANSFER/TRAININGSBEFEHLE

T1 TRAINIERE SOLDATEN/*TRAIN SOLDIERS*

Der oft benutzte T-Befehl ist einer von der Sorte, in die man leicht Fehler einbaut und dadurch schlimme Konsequenzen heraufbeschwört, wenn man Soldaten ausbildet und damit dann irgendetwas angreifen möchte. Ein Fehler hierbei kann zur Folge haben, dass eine Streitkraft mit einem Kampffreiplatz ohne Soldaten, jedoch mit eingeteiltem Charakter die Festung des flammenden Todes bestürmt oder schlimmer. Es gibt zu diesem Befehl viele Fragen, die häufig gestellt werden, deswegen nehmen wir uns ein bisschen mehr Zeit, um hier ins Detail gehen zu können.

Sponsor: Charakter, der sich in derselben Provinz wie das Ziel und die Streitkraft, in der sich die Volksgruppe befindet, aufhält. Der Sponsor darf nicht Wahnsinnig, Versteinert, Tot, Lange Tot, Verwesend oder Zur Rast gelegt (*Insane, Stoned, Dead, Very Dead, Long Dead or Laid to Rest*) sein.
Achtung: Dieser Befehl benötigt eine Charakteraktion, sollte er schief gehen, wird sie nicht verbraucht.

Ziel: *Target* Streitkraft und der Kampffreiplatz, in den die Soldaten trainiert werden sollen. Das kann die Streitkraft eines anderen Spielers sein, sofern der Freiplatz die Soldaten von der Sponsorposition akzeptiert (siehe T3-Befehl) oder sich dort bereits Soldaten der Sponsorposition befinden.
Das Ziel darf keine Gilde und kein Markt sein.
Ist das Ziel eine Abenteurergruppe in einer Niederlassung/Lagerstädte/Ruine oder Wolkenburg, so wird die Legion vor die Tore der Stadt hinaus gestellt, wenn die Abenteurergruppe in einer dieser Forcetypen gewesen ist.
Der Freiplatz muss jeweils extra gewählt werden (voreingestellt ist immer Slot 1). Man hat die Wahl unter den Slots 1 bis 8.
Der Zielfreiplatz kann leer sein oder Soldaten, die der Sponsorposition gehören, enthalten. Befinden sich bereits Truppen im Freiplatz, so müssen folgende Punkte unbedingt übereinstimmen:

Rasse	Rüstung	Truppentraining (wie z.B. Wache, Hexenritter)
Waffe	Kriegstier	Status
Schild		

Jeder kleine Fehler in der Übereinstimmung lässt den ganzen Befehl scheitern, das einzige, was nicht übereinstimmen muss, ist die Ausbildungsstufe. Trainiert man Soldaten in einen bereits bemannten Freiplatz, so gilt folgendes:

> Das Zusammenlegen von Soldaten behält im Hintergrund den Level im Kommabereich für weitere Zusammenlegungen. Zum einen wird der Level der Soldaten auch weiterhin immer in ganzen Zahlen am Ausdruck erscheinen, zum anderen wird aber beim Zusammenlegen der Soldaten der Level in Kommazahlen mitgeführt. Sollte der Wert geringer als 0.9500 sein, wird abgerundet, ansonsten aufgerundet.

Achtung: Die Moral wird ebenso vom Durchschnitt ausgehend berechnet, wobei neu aufgestellte Soldaten, bevor ein eventueller Bonus des Truppentrainings dazugerechnet wird, eine Moral von -10 haben.

Volksgruppe: *Pop.Segment* Von dieser wird die ungelernte Bevölkerung entnommen wird, aus der die Soldaten trainiert werden. Diese Volksgruppe muss sich in einer Streitkraft befinden, die der Position des Sponsors angehört, und sämtliche Ausrüstung und die Kronen, die zur Ausbildung benötigt werden, müssen sich ebenfalls in dieser Streitkraft befinden. Die Rasse dieser Volksgruppe wird mit der des Sponsorcharakters verglichen und daraus die Höchstzahl der Soldaten, die von diesem Charakter trainiert werden können, ermittelt. Die Volksgruppe (und damit die Streitkraft, in der sich die Volksgruppe befindet) muss sich in derselben Provinz wie der Sponsor und das Ziel aufhalten. Pro Kampffreiplatz können maximal 32766 Soldaten sein.

Anzahl: *Quantity* Menge der Soldaten, die der Sponsorcharakter ausbildet. Die maximale Anzahl beträgt das Dreifache der effektiven Führungskraft für verträgliche Rassen (Nebenrassen), dies ist der Führungskraftwert, der sich aus Basis, Status, Sprüchen und Gegenständen zusammensetzt, wobei Segen nicht dazugezählt wird. Am Ende der Charakterübersicht eines jeden Charakters wird die maximale Anzahl angegeben. Verhasste Rassen oder solche, die den Sponsorcharakter hassen (Hass beruht nicht immer auf Gegenseitigkeit) können nicht ausgebildet werden, also braucht man es nicht zu versuchen. Bei allen anderen Rassen ist die Höchstanzahl der zu Trainierenden gleich der effektiven Führungskraft, dies deswegen, um zu verhindern, dass Trolle Elfenarmeen aufstellen.

Ausbildungsstufe (ABS): *Level*
Stufe der neu aufgestellten Truppen. In den meisten Spielen gibt es hier Begrenzungen von nicht weniger als eins und nicht mehr als 12. Die Ausbildungsstufe, die ein Charakter den von ihm trainierten Soldaten geben kann, ist gleich der Hälfte der gesteigerten Kampferfahrung, die sich aus der Basis-Kampferfahrung, dem Status und Steigerungen durch Gegenstände, Tränke und die ersten 20 Punkte von Zaubersprüchen ergeben. Die Auswirkungen von Segen steigern nicht die maximale Ausbildungsstufe, die ein Charakter trainieren kann. Die durch Segen hervorgerufene Steigerung der Attribute ist extra bei der Charakterübersicht angeführt. Nicht vergessen darf man die Kosten, die 10 Kronen pro Ausbildungsstufe und Soldat betragen, und zu denen man noch die Kosten eines eventuellen Truppentrainings pro Soldat hinzufügen muss.
Hinweis: Das Zusammenlegen von Soldaten behält im Hintergrund den Level im Kommabereich für weitere Transfers. Zum einen wird der Level der Soldaten auch weiterhin immer in ganzen Zahlen am Ausdruck erscheinen, zum anderen wird aber beim Zusammenlegen der Soldaten der Level in Kommazahlen mitgeführt. Sollte der Wert geringer als 0.9500 sein, wird abgerundet, ansonsten aufgerundet.

Waffe: *Weapon*
ID# der Waffe, die benutzt werden soll. Vergewissert euch, dass die Geschicklichkeits- und Stärkeerfordernisse von der Rasse der Soldaten erfüllt werden, wobei die rassenspezifischen Werte durch Stati gesteigert werden können, falls man welche vergibt. Lastkapazitätsmodifikatoren aus einem Truppentraining steigern nicht die Stärke eines Soldaten, die für das Tragen einer Waffe erforderlich ist, sondern nur seine Fähigkeit, mehr Lasten tragen zu können...., deswegen heißt es ja auch Lastkapazität.

Schild: *Shield*
ID# des Schilds, der verwendet werden soll. Achtet darauf, dass die Größe des Schilds: klein, mittel, groß, sehr groß und riesig mit der Rasse der Soldaten zusammenpasst.

Rüstung: *Armor*
ID# der Rüstung, die benutzt werden soll. Achtet auch hier darauf, dass die Größe der Rüstung mit der Rassengröße der Soldaten übereinstimmt.

Kriegstier: *Warmount*
ID# des Kriegstiers, das verwendet werden soll. Aufpassen, dass man hier auch wirklich die Kriegstier-ID# eingibt und nicht die der normalen Herdentiere: d.h. Kriegsdrache hat ID# 437 (benutzt nicht #298, das ist die ID# der ungezähmten Drachen). Außerdem muss man beachten, dass die Kriegstiere die Größe ihrer Reiter akzeptieren. Kriegspferde mögen es nicht, wenn ihnen kleine Leute zwischen den Beinen herumlaufen, daher können z.B. Orks und Goblins keine Kriegspferde reiten.

Truppentraining: *Troop Type*
ID# des Truppentrainings, falls eines vergeben wird. Diese Trainingsarten sind optional, z.B. #383 für Wache. Das Truppentraining muss entweder der Öffentlichkeit oder dem Sponsorcharakter bekannt sein, und die Restriktionen müssen erfüllt sein.
Einige mögliche Restriktionen: der Sponsor muss Ritter sein, um Paladine zu trainieren, oder er muss Berserker sein, um Donnerherrn zu trainieren. Die Zielstreitkraft muss eine bestimmte Streitkraft-ID# haben oder die Rasse der Soldaten muss eine bestimmte sein.
Die Kosten des Truppentrainings werden zu denen für die Ausbildungsstufe dazugezählt, daher kostet z.B. das Training von Fanatikern mit Ausbildungsstufe 6 pro Soldat 250 Kronen für das Truppentraining und 60 für die ABS, also 310 Kronen. Für den Fall, dass ein Truppentraining spezielle Ressourcen benötigt, wie z.B. die hypothetischen 'Eisenritter', die eine Einheit Eisen brauchen, gilt dies pro Soldat, und die benötigten Ressourcen müssen aus der Streitkraft kommen, in der sich die Volksgruppe befindet, von der die ungelernte Bevölkerung kommt.

Status:
ID# des Status, z.B. #371 für Bezauberter. Wenn man einen Status vergibt, muss der Sponsor entweder den Spruch selbst beherrschen oder ihn zum Zeitpunkt des Trainings von einem Gegenstand zur Verfügung gestellt bekommen. Die Menge der benötigten Magiepunkte pro Soldat erfährt man aus der Beschreibung des Spruchs, wobei normalerweise ein Magiepunkt pro Soldat aufzubringen ist, jedoch sind für einige der niedrigstufigen Untotensprüche nur ½ Mana pro Soldat erforderlich. Wird ein bestimmter Gegenstand, meistens Pflanzen, für den Spruch benötigt, genügt eine Einheit für den gesamten Trainingsbefehl. Für Bezauberte Soldaten (die man durch Spruch #184 erhält) braucht man Silberblatt (#426), daher muss der Sponsorcharakter eine Einheit Silberblatt in seinem persönlichen Besitz haben. Beachtet den Unterschied:
Gegenstände, die Voraussetzung für den Spruch sind, müssen aus dem Besitz des Sponsorcharakters kommen, während alles andere von der Streitkraft, in der sich die Volksgruppe befindet, von der die Ungelernten stammen, kommen muss.
Achtung: Ist der Spruch ein Priesterspruch, werden dafür seine MP verwendet, ohne dass dabei Fähigkeitskombinationen des Charakters und freies Mana Beachtung finden.
Hinweis: Ein Soldat kann einen Status auch durch das Infizieren bekommen. Dazu muss der Charakter einen meist sehr hohen Status haben, der es ihm dann erlaubt, einen niedrigen Status an Charaktere (Siehe Befehl S27), aber auch an Soldaten weiterzugeben. Dieses Infizieren von Soldaten kostet weder Magiepunkte noch Rohstoffe.

Teilweises bzw. gänzliches Fehlschlagen des Befehls:
Der T1-Befehl ist relativ häufig und ist gleichzeitig so umfangreich, dass dafür einige spezielle Fehlerkorrekturen entwickelt worden sind, die jedoch nur für reguläre Befehle und nicht für Stehende Befehle gelten, bei denen wie bei allen nicht-spezifizierten Fehlern der ganze Befehl nicht funktioniert, wenn nur ein Teil falsch ist. Die speziellen Fehlerkorrekturen sind nur dann möglich, wenn der Zielkampffreiplatz leer ist, und werden in folgender Reihenfolge gehandhabt:

- Die Anzahl der mittels T1 Befehl aufgestellten Soldaten wird entsprechend reduziert, wenn nicht genug Magiepunkte oder Gegenstände vorhanden sind.
- Magiepunkte werden für das Aufstellen von Soldaten mit Status benötigt und manche Truppentrainings benötigen 1 Gegenstand pro aufgestellten Soldaten.
- Will ein Charakter mehr oder höherstufige Soldaten trainieren als er darf, wird der Wert auf das erlaubte Ausmaß reduziert.
- Gibt es einen Konflikt zwischen Waffe und entweder Schild oder Kriegstier, so hat die Waffe Priorität.

Achtung: Dies kann Folgefehler verursachen, d.h. wenn z.B. drei identische T1-Befehle für denselben Kampffreiplatz gegeben werden und der erste aufgrund zu weniger Ausrüstungsgegenstände korrigiert wird, passen die folgenden Befehle nicht mehr zu den Soldaten, die sich nun im Kampffreiplatz befinden, und beide weitere Befehle gehen schief.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 123 xy	Train Soldiers into F 56s7 (T1)	Soldier Quantity: 33, PopSeg: Ps 12, Training Level: 8, Weapon 1 Breitschwert,, Armor: 147 Schuppenpanzer (M),,Troop Type: 383 Wachen, Status: 371 Bezauberte (OK)

Truppentraining wird ausgeführt von Charakter ID#123, der in Streitkraft ID#56 in Freiplatz 7 aus 33 Ungelernten aus der Volksgruppe ID#12 Soldaten mit Ausbildungsstufe 8, ausgerüstet mit einem Breitschwert (#1) und mittlerem Schuppenpanzer (#147), trainiert, die außerdem zu Wachen (#383) ausgebildet und Bezauberten (#371) gemacht werden.

T2 SOLDATENTRANSFER/*TRANSFER SOLDIERS*

Mit diesem Befehl werden Soldaten von Freiplatz zu Freiplatz transferiert, und Sponsor und Ziel müssen sich in derselben Provinz aufhalten. Man muss den Sponsor besitzen, bzw. den Freiplatz mit den Soldaten. Eine Niederlassung, die belagert wird, kann weder der Sponsor noch das Ziel eines solchen Befehls sein, auch Gilden und Märkte in ihr nicht. Bei diesem Befehl können der Sponsor und das Ziel entweder Streitkräfte, Gilden oder Märkte sein, und die Soldaten müssen dieselbe Rasse und Ausrüstung, denselben Status und dasselbe Training besitzen. Man beachte, wenn Soldaten zu einem Ziel transferiert werden, das einem nicht gehört, muss der Besitzer den Befehl T3, Akzeptiere Soldatentransfer, für den betreffenden Kampf-Freiplatz, vor der Eingabe des T2-Befehls, gegeben haben. In keinem denkbaren Fall kann man Soldaten unterschiedlicher Positionen zusammenlegen. Abenteurergruppen innerhalb einer Niederlassung können nicht als Ziel für den Soldatentransfer verwendet werden. Soldaten, die sich bewegt haben und anschließend transferiert wurden, können sich diese Runde nicht mehr bewegen (siehe auch Befehl L5 und B12).

Hinweis 1: Das Zusammenlegen von Soldaten behält im Hintergrund den Level im Kommabereich für weitere Transfers. Zum einen wird der Level der Soldaten auch weiterhin immer in ganzen Zahlen am Ausdruck erscheinen, zum anderen wird aber beim Zusammenlegen der Soldaten der Level in Kommazahlen mitgeführt. Sollte der Wert geringer als 0.9500 sein, wird abgerundet, ansonsten aufgerundet.

Hinweis 2: Der Befehl T2 transferiert die Ziel-Abenteurergruppe aus einer Niederlassung/Lagerstädte/Ruine oder Wolkenburg hinaus, wenn die Abenteurergruppe in einer dieser Forcetypen gewesen ist. Die Legion wird dann auf dieselbe Provinz vor die Tore der Stadt gestellt.

Hinweis 3: Gilde oder Markt haben nur den Slot 1, keinen weiteren.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 73 xy	Transfer Soldiers to F 45 (T2)	Amount: 68, Slot From: Slot 2, Slot To: Slot 6, Amount: 15, Slot From: Slot 3, Slot To: Slot 5 (OK)

Transferiert 68 bzw. 15 Soldaten aus dem Kampf-Freiplatz #2 bzw. #3 der Streitkraft ID#73 zum Kampf-Freiplatz #6 bzw. #5 der Streitkraft ID#45.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 14 xy	Transfer Soldiers to G 90 (T2)	Amount: 10, Slot From: Slot 3, Slot To: Slot 1,,, (OK)

Transferiert 10 Soldaten von der Streitkraft ID#14, KF #3, zur Gilde ID#90.

T3 AKZEPTIERE SOLDATENTRANSFER/*ACCEPT SOLDIER TRANSFER*

Dieser Befehl wird dazu benutzt, einem anderen Spieler die Erlaubnis zu erteilen, Soldaten zu einer eigenen Streitkraft, Gilde oder einem Markt zu transferieren. Dieser Befehl muss vor dem Befehl T2, Soldatentransfer, des anderen Spielers gegeben werden. Die Ziel ID# ist die ID# der Position, die den Befehl zum Soldatentransfer gibt. Die Option *'Slot'* wird dazu benutzt, festzulegen, in welchen Kampf-Freiplatz die Soldaten kommen sollen. Man beachte, pro Befehl ist nur 1 Freiplatz möglich, er darf auch keine Soldaten enthalten. Folglich werden, um in der gesamten Streitkraft Soldatentransfer zu akzeptieren, acht Befehle benötigt.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 34 xy	Accept Soldier Transfer from C 44 (T3)	Slot 4 (OK)

Die Streitkraft ID#34 akzeptiert einen Soldatentransfer von der Position ID#44 in den Kampf-Freiplatz #4.

T4 ENTLASSE SOLDATEN/*DISBAND SOLDIERS WITHOUT STATUS*

Dieser Befehl entlässt aus einer Streitkraft, einer Gilde oder einem Markt eine gewisse Anzahl von Soldaten und gibt sie in eine Volksgruppe. Die Volksgruppe muss dieselbe Rasse besitzen wie die entlassenen Soldaten, oder leer sein. Die Soldaten dürfen keinen Status besitzen. Sie verlieren ihre Ausbildung, und die Ausrüstung wird der Streitkraft zugeschlagen, in der sich die Volksgruppe befindet, die Soldaten werden in der Volksgruppe als Ungelernte aufscheinen. Der Besitzer der Soldaten braucht nicht der Besitzer der Volksgruppe und der Streitkraft zu sein, aber nur der Besitzer der Soldaten kann diesen Befehl geben.
Und der Befehl T4 transferiert die Abenteurergruppe mit der Ziel-Volksgruppe aus einer Niederlassung/ Lagerstädte/Ruine oder Wolkenburg hinaus, wenn die Abenteurergruppe in einer dieser Forcetypen gewesen ist. Die Legion wird dann auf dieselbe Provinz vor die Tore der Stadt gestellt.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 12 xy	Disband Soldiers into Ps 34 (T4)	Soldier Amount:10, Slot 4 (OK)

Die Streitkraft ID#12 entlässt 10 Soldaten aus Kampf-Freiplatz #4 in die Volksgruppe ID#34.

T5 TAUSCHE KAMPF-FREIPLÄTZE/*SWITCH SOLDIERS SLOT*

Dieser Befehl kann nur vom Besitzer einer Streitkraft gegeben werden, egal wer der Besitzer der Soldaten ist. Der Befehl tauscht die Soldaten zweier Kampf-Freiplätze miteinander. Die Optionen *'Slot'* und *'Slot'* werden dazu benutzt, festzulegen, welche beiden Kampf-Freiplätze vertauscht werden. Nur die Soldaten werden ausgetauscht, der kommandierende Charakter bleibt derselbe. Charaktere können nur mit dem Befehl B8 in einen anderen Kampf-Freiplatz eingeteilt werden.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 34 Legion	Switch Soldier Slots (T5)	Slot 1, Slot 4 (OK)

Dieser Befehl tauscht die Soldaten in Kampf-Freiplatz #1 mit den Soldaten in Kampf-Freiplatz #4 der Streitkraft ID#34.

T6 GEGENSTANDSTRANSFER/*TRANSFER ITEMS*

Dieser Befehl transferiert Gegenstände vom Sponsor zum Ziel. Der Sponsor kann ebenso wie das Ziel eine Streitkraft, eine Gilde, ein Markt oder ein Charakter sein. Es gibt hier einige Grundregeln, die befolgt werden müssen. Der Sponsor und das Ziel müssen sich in derselben Provinz aufhalten, und weder Sponsor noch Ziel dürfen belagert werden. Der Sponsor muss die Gegenstände in Besitz haben, um einen Transfer durchführen zu können. Sollte das Ziel ein Charakter sein, beachte bitte, er/sie muss all die Dinge tragen, die zu ihm transferiert werden. An Hand der Liste der Gegenstände sollte man sich vergewissern, dass auch das Richtige transferiert wird. Die einzigen Bevölkerungseinheiten, die mit diesem Befehl transferiert werden können, sind ungelernte Sklaven, die sich im Besitzfreiplatz befinden. Gefangene Charaktere können damit nicht transferiert werden.

Sollte das Ziel nicht zur selben Position gehören, dann muss der Fremdtransfer akzeptiert werden (siehe Befehl T7). Man muss nicht alle Gegenstände transferieren, man kann auch einen Teil davon transferieren. Sollte das Ziel ein Markt sein, dann kann nur in den Besitz des Marktes transferiert werden, nicht in einen Handels-Freiplatz.

Hinweis: pro T6-Befehl können maximal 9.000.000 Kronen transferiert werden.

Mehrfachtransfer/*Transfer Items*
Mit einem Befehl kann man bis zu 4 verschiedene Gegenstände transferieren. Hier werden die vier Optionen *'Item and Amount'* für bis zu vier verschiedene Mengen bzw. Gegenstände verwendet.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 12 Legion	Transfer Items to F 66 (T6)	Amts x Items: 200 x 409 Kronen, 15 x 141 Schuppenpanzer 9 x 416 Eisen, 5 x 294 Ponys (OK)

Streitkraft ID#12 transferiert 200 Kronen (#409), 15 mittlere Schuppenpanzer (#141), 9 Eisen (#416) und 5 Ponys (#294) zu Streitkraft ID#66.

Transferiere alles/*Mass Transfer Items 'Transfer Option All'*
Dieser Befehl transferiert jeglichen Besitz vom Sponsor zum Ziel. Das *'Transfer Option All'* unter *'Transfer Option'* teilt dem Computer mit, dass alles transferiert werden soll. Zur Erinnerung: Kronen und Nahrung sind Teil des Besitzes.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	G 32 xy	Mass Transfer Items to F 66 (T6)	Transfer Option: All,,, (OK)

Gilde ID#32 transferiert allen Besitz zu Streitkraft ID#66.

Transferiere alles außer/*Mass Transfer Items 'Transfer All But'*
Dieser Befehl transferiert jeglichen Besitz vom Sponsor zum Ziel, außer den unter den Optionen angegebenen Gegenständen. Das *'Transfer All But'* unter *'Transfer Option'* teilt dem Computer mit, dass er 'alles außer' ('all but') transferieren soll. Es können bis zu 3 Gegenstände zu einer gewissen Anzahl zurückgehalten werden.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 99 xy	Mass Transfer Items to F 54 (T6)	Transfer Option: All But, Amts x Items: 50 x 409 Kronen, 2 x 426 Silberblatt, 1 x 24 Mag.Breitschwert (OK)

Charakter ID#99 transferiert allen Besitz zu Streitkraft ID#54, außer 50 Kronen (#409), 2 Stück Silberblatt (#426) und 1 Magisches Breitschwert (#24).

Schiffe
Schiffe können von Streitkraft zu Streitkraft nur von Besitz zu Besitz transferiert werden. Man kann Schiffe nicht aus dem Besitz der einen Streitkraft in den Flotten-Freiplatz der anderen Streitkraft transferieren. Wenn man seine Flotte neu organisieren möchte, dann muss man den Befehl L4 verwenden.

T7 AKZEPTIERE FREMDTRANSFER/*ACCEPT EXTERNAL TRANSFER OF ITEMS AND PRISONERS*

Sollte man Gegenstände von anderen Spielern (auch vom besten Freund) bekommen wollen, dann muss man diesen Befehl geben. Dieser Befehl kann an Streitkräfte, Gilden, Märkte und Charaktere gegeben werden. Damit wird festgelegt, ob sie einen Fremdtransfer akzeptieren oder nicht. (No) bedeutet, dass kein Fremdtransfer akzeptiert wird, (Yes) bedeutet, dass ein solcher akzeptiert wird. Dieser Befehl dient als Sicherung gegen das Überschütten mit Gegenständen durch andere Spieler, was zu einer Bewegungsunfähigkeit führen könnte. (Yes) bzw. (No) wird unter der Option *'Setting'* eingetragen.

Hinweis: Gefangene kann man nicht zu Märkten transferieren.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 65 Party	Accept External Transfers Yes - 1 (T7)	(OK)

Streitkraft ID#65 akzeptiert den Gegenstandstransfer von anderen Spielern.

T8 ERSCHAFFE VOLKSGRUPPE/*CREATE POPULATION SEGMENT IN FORCE*

Dieser Befehl erschafft neue Volksgruppen-Nummern in der Sponsorstreitkraft. Bevölkerung kann nur in Form von Volksgruppen transportiert werden. Die neue Volksgruppen-Nummer gehört zur Streitkraft, die der Sponsor dieses Befehls ist. Mit einem Befehl kann man bis zu 3 Volksgruppen erschaffen. Unter der Option *'Number of PopSegs'* wird die Anzahl angeben (1 bis 3). Die Volksgruppen bleiben der Streitkraft erhalten, auch wenn sie deaktiviert wird (siehe Befehl L2).
Im Spielzug, in dem man eine Volksgruppe erschafft, kann man diese noch nicht verwenden - man weiß die Nummer ja noch nicht. Also sollte man hier ein wenig Planung betreiben und rechtzeitig neue Volksgruppen-Nummern erschaffen. Wenn eine Volksgruppe leer ist, dann erscheint immer Rasse #201, Mensch/*Human*, sie ist aber definitiv leer, und man kann alle Rassen in die Volksgruppe transferieren.

Je mehr Volksgruppen eine Streitkraft hat, desto größer wird die Chance auf eine Seuche. Es gibt einen Zufallsfaktor für die ersten 4 Volksgruppen gemeinsam und dann für jede weitere extra.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 45 xy	Create PopSegs (T8)	Number of PopSegs: 3 (OK)

Streitkraft ID#45 erschafft drei neue Volksgruppen-Nummern.

T9 BEVÖLKERUNGSTRANSFER/*TRANSFER POPULATION INVOLVING POP SEGMENTS*

Mit diesem Befehl kann man Bevölkerung von einer Volksgruppe zu einer anderen transferieren. Dies beeinflusst jedoch den SEI beider Volksgruppen, da die Gemeinschaft zerrissen wird. Wie sich der SEI dabei verhält ist relativ komplex und er hängt stark von der Anzahl der Bevölkerung in beiden beteiligten Volksgruppen und deren jeweiligen SEI ab. So nimmt die Volksgruppe, bzw. deren Bevölkerung (anteilsmäßig) ihren aktuellen SEI im Transfer mit (in der Regel negativen SEI z.B. nach einer Eroberung). Die zugrunde liegende Formel selbst wird aber nicht bekannt gegeben und jeder SEI halbiert sich in einer Produktion - auch der negative.
Die beiden Volksgruppen müssen sich in derselben Provinz aufhalten oder die Streitkraft unter Belagerung stehen. Der Befehl T9 transferiert die Abenteurergruppe mit der Ziel-Volksgruppe aus einer Niederlassung/Lagerstädte/Ruine oder Wolkenburg hinaus, wenn die Abenteurergruppe in einer dieser Forcetypen gewesen ist. Die Legion wird dann auf dieselbe Provinz vor die Tore der Stadt gestellt.

Die Ziel-Volksgruppe darf entweder keine oder die Rasse der Sponsor-Volksgruppe haben. Für diesen Befehl werden sämtliche Optionen benutzt, um zu bestimmen, wie viele von welchen Gewerbetreibenden transferiert werden. Dazu wählt man in der Befehlsabgabe einfach die einzelnen Gewerbetreiben aus und gibt sie Anzahl der zu transferierenden Einheiten an:

Unskilled	Miners
Laborers	Shipbuilders
Farmers	Weaponmakers
Craftsmen	Armormakers

Hinweis 1: Die maximale Anzahl, die man pro Option transferieren kann, ist 32.767. Man kann aber auch alle Bevölkerung transferieren, dann muss man *'All'* unter *'Transfer Option'* wählen. Sollte die zu transferierende Volksgruppe ein Produktionsgeheimnis kennen, wie z.B. Troll Hammer, dann kann es leicht sein, dass das Produktionsgeheimnis verloren geht.

Hinweis 2: Um Bevölkerung per T9 Befehl transferieren zu können, muss die Zielforce dem Sponsor gehören oder die Zielforce hat Fremdtransfer akzeptiert.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	24: 517 of 201 Human (30 Unskilled)	Transfer Population to Ps 19 (T9)	Unskilled: 23, Laborers: 5, Farmers: 1, Craftsmen: 20, Miners: 0, Shipbuilders: 0, Weapon Makers: 1, Armor Makers: 0 (OK)

Volksgruppe ID#24 transferiert 23 ungelernte Bevölkerung und 5 Arbeiter, 1 Bauern/Hirten, 20 Handwerker und 1 Waffenschmied zu Volksgruppe ID#19.

Transferiere alles/*Transfer Option All*
Unter Anzahl kann man auch *'All'* unter *'Transfer Option'* wählen, es wird dann sämtliche Bevölkerung transferiert, auch die während der Produktion hinzugekommene neue Ungelernte Bevölkerung.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	56: 902 of 202 Orc (44 Unskilled)	Transfer Population to Ps 96 (T9)	Transfer Option: All,,,,,,,, (OK)

Volksgruppe ID#56 transferiert alles an Bevölkerung zu Volksgruppe ID#96.

'Verwendete' Bevölkerung:
Arbeiter, die diesen Monat gearbeitet haben (Herstellen von Schiffen, Gilden, Befestigungsanlagen), und Handwerker, die aus Rohstoffen Kronen/Handelswaren herstellen, können nicht transferiert werden. Wenn man z.B. 200 Arbeiter besitzt, und 150 davon bauen Befestigungsanlagen, so können bis zur nächsten Produktionsphase nur 50 transferiert werden. Bevölkerung, die Gegenstände gekauft hat, kann transferiert werden, doch sie nimmt ihre Prozentzahl an gekaufter Kapazität (10% der gesamten Bevölkerung) mit.

Sklaventransfer/*Transfer Slaves*
Sklaven können die Rasse #261 bis #280 haben.
Nur Ungelernte Sklaven können aus einer Volksgruppe in den Besitz einer Zielstreitkraft (**nicht** zu einem Markt, einer Gilde oder einem Charakter) transferiert werden. Sponsor dabei ist die Volksgruppe.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	12: 815 of 263 Elf Slaves (44 Unskilled)	Transfer Slaves to F 99 (T9)	Transfer Option: Slaves, Amount: 111, Race ID: 263 Elf Slaves (OK)

111 Elf-Sklaven werden aus der Volksgruppe ID#12 zur Streitkraft ID#99 transferiert.

Auf gleiche Art können Ungelernte Sklaven aus dem Besitz einer Streitkraft wieder in eine Volksgruppe transferiert werden. Beim Transfer von Sklaven von einem Charakter, einer Streitkraft, einer Gilde oder einem Markt wählt man unter der Transfer Option *'Slaves'* und trägt unter *'Amount'* die Anzahl und unter *'Race ID'* die Sklaven Rasse ein.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 24 xy	Transfer Slaves to Ps 64 (T9)	Transfer Option: Slaves, Amount: 41, Race ID: 261 Human Slaves (OK)

41 Mensch-Sklaven werden vom Besitz der Streitkraft ID#24 zur Volksgruppe ID#64 transferiert.

Hinweis: Wenn Sklaven aus dem Besitz einer Streitkraft in den Besitz eines Charakters, einer Gilde oder eines Marktes transferiert werden (z.B. für ein Abenteuer), muss dafür der Befehl T6 verwendet werden.

T10 BERUFSAUSBILDUNG/*TRAINING TRADESMAN*

Dieser Befehl bildet Ungelernte Bevölkerung zu Gewerbetreibenden aus. Gelernte Bevölkerung kann nicht umgeschult werden. Man kann nicht mehr Gewerbetreibende ausbilden, als die Volksgruppe Ungelernte Bevölkerung besitzt. Die benötigten Kronen werden der Streitkraft entnommen, in der sich die Volksgruppe befindet. Wir verwenden bei diesem Befehl die Optionen folgendermaßen:

Gewerbetreibender	*English*	Kosten pro Mann
Arbeiter	*Laborers*	1 Krone
Bauern/Hirten	*Farmers*	1 Krone
Handwerker	*Craftsmen*	20 Kronen
Berg-/Waldarbeiter	*Miners*	5 Kronen
Werftarbeiter	*Shipbuilders*	25 Kronen
Waffenschmiede	*Weaponmakers*	25 Kronen
Rüstungsmacher	*Armormakers*	25 Kronen

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 212 xy	Train Tradesmen in Ps 45 (T10)	Laborers: 1, Farmers: 5, Craftsmen: 0, Miners: 0, Shipbuilders: 0, Weapon Makers: 1, Armor Makers: 0 (OK)

Streitkraft ID#212 bildet in Volksgruppe ID#45 1 Arbeiter, 5 Bauern/Hirten und 1 Waffenschmied aus.

T11 CHARAKTERBEWEGUNG/*TRANSFER CHARACTER*

Dieser Befehl bewegt einen Charakter innerhalb derselben Provinz von einer Streitkraft oder Gilde zu einer anderen Streitkraft oder Gilde. Dieser Befehl kostet keine Charakteraktion. Unter der Option *'Sneak Setting'* kann man angeben, ob der Charakter in das Ziel schleicht (Yes) oder nicht (No). *Ins Ziel schleichen* kann der Charakter nur, wenn er Kundschafter ist. Falls der Charakter entdeckt wird, besteht die Möglichkeit der Gefangennahme. (No) bedeutet, dass die Fähigkeit des Kundschafters nicht genutzt wird. Der Zutritt in eine Streitkraft oder Gilde, die zur selben Position gehört, ist immer erfolgreich.

Unter *'Entry Price'* führen wir an, wie viele Kronen der Charakter bereit ist zu zahlen, um eine Gilde zu betreten. Dies trifft jedoch nur zu, wenn der Charakter im Modus *(No - nicht schleichen)* ist. Die einzige Möglichkeit, eine belagerte Niederlassung zu betreten oder zu verlassen, ist im Modus *(Yes - schleichen)*.

Monster-Charaktere (Rasse >280) können eine fremde Gilden betreten, wenn sie die Zutrittsbedingung erfüllen.

Man sollte auf die Ausrüstung eines Charakters achten, wenn man ungesehen in eine Niederlassung eindringen will. Es ist z.B. sehr schwer, mit einem Kriegsdrachen in eine Stadt zu schleichen. Die Chance, gefangen zu werden, errechnet sich wie folgt:

Erster Schritt:

Positive Werte: Gesteigerter Kundschafter/*Enhanced Stealth* (Basis+Vertrauter+Gegenstände) x 5
+ Kundschafter-Steigerungs-Sprüche x 1
+ Gesteigerter Spion/*Enhanced Spy* (Basis+Gegenstände) x 5
Unsichtbar/*Invisibility* = automatischer Zutritt

Negative Werte: - Wunden in %
- Überlastet in % (wenn zu 100% überlastet, dann automatischer Fehlschlag)
Wenn wahnsinnig, dann wird die errechnete Summe vor dem nächsten Schritt halbiert

Zweiter Schritt:

Negative Werte: - Wurzel aus der Summe der Wache-Werte aller anwesenden Soldaten
-50, wenn die Niederlassung unter Belagerung steht

Zufallsfaktor: +/- 15

Maximum-Chance ist 95%, Minimum 5%.
<u>Hinweis:</u> Wenn man sich mit einem Gefangenen einschleichen will, dann schlägt dies automatisch fehl.

Hinweis: Wenn ein Charakter versucht, von außerhalb der Niederlassung eine Gilde zu betreten, dann muss er die Zutrittsbedingung der Niederlassung und der Gilde erfüllen. Maskierte Charaktere scheitern an allen gegebenen Zutrittsbedingungen, sie werden nicht eingelassen (außer natürlich der einen, die maskierte Charaktere verlangt). Teleport hat nichts mit dem Befehl T11 zu tun, kostet eine Charakteraktion und ignoriert alle Zutrittsbedingungen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 10 xy	Transfer Character to G 51 (T11)	Entry Price: 0, Sneak Setting: Yes - 1 (OK)

Charakter ID#10 versucht, in Gilde ID#51 zu gelangen, er schleicht, um dies zu schaffen.

T12 ROHSTOFFUMWANDLUNG/*SPECIAL RESOURCE CONVERSION*

Dieser Befehl wandelt vorhandene Rohstoffe (ID#417 bis #422 und alle weiteren Rohstoffe) in Handelswaren/Tradegoods oder Kronen um. Man benötigt für jede Einheit an Rohstoff, die umgewandelt werden soll, einen Handwerker. Dieser Handwerker produziert jedoch während der nächsten Produktionsphase keine Handelswaren oder Kronen und kann bis dahin auch nicht transferiert (T9) werden. Andere Rohstoffe werden von Abenteuern oder Runenmeistern verwendet, sie können umwandelbar sein, oder auch nicht. Die Anzahl an Kronen bzw. Handelswaren, die man von einem Rohstoff bekommt, variiert von Modul zu Modul. Die folgende Tabelle zeigt typischerweise, wie viele Kronen bzw. Handelswaren man für eine Einheit des jeweiligen Rohstoffes erhält.

Jeder Rohstoff/*Ressource* kann mittels Befehl T12 umgewandelt werden, solange der Rohstoff Kronen bzw. Handelsgüter zur Umwandlung eingetragen hat. Also nicht nur jene aus der Tabelle, bzw. die Tabelle stellt einen Richtwert dar, die wahren Werte können von Spiel zu Spiel unterschiedlich sein:

(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

ID#	Rohstoff	*in englisch*	Kronen	Handelswaren/*Tradegoods*
417	Edelstein	*Gems*	100	20
418	Gold	*Gold*	150	30
419	Silber	*Silver*	50	10
420	Halbedelstein	*Precious Stone*	50	10
421	Eibe	*Yew*	15	3
422	Mithril	*Mithril*	200	40

Hinweis: Maximal 32.767 Rohstoffen können mit einem Befehl umgewandelt werden. Und man kann im Befehl unter *'Conversion Choice'* angeben, ob man die Umwandlung in Handelswaren oder in Kronen möchte.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 100 xy	Convert Special Resourses with Ps 45 (T12)	Resource and Amount: 20 x 418 Gold Conversion Choice: Tradegoods (OK)

Streitkraft ID#100 befiehlt 20 Handwerkern aus Volksgruppe ID#45, 20 Einheiten Gold in Kronen umzuwandeln. Die 20 Handwerker dürfen seit der letzten Produktion nicht schon Rohstoffe umgewandelt haben.

T13 NAHRUNGSZUWEISUNG/*SET GROWTH RATE OF POP SEGMENT*

Dieser Befehl legt den maximalen Nahrungsverbrauch für eine Volksgruppe fest. Die Zahl, die angegeben wird, ist die Vermehrungsrate. Hier gibt es rassenabhängige Grenzen, die nicht überschritten werden können. Die Genauigkeit der Zahl kann 1 Zehntel Prozent nicht übersteigen (3.5 wird akzeptiert, 3.49985 nicht). 3.5% würde heißen, dass eine mittelgroße Rasse 1.35 Nahrungseinheiten pro Bevölkerungs-Einheit verbraucht, damit sie sich um 3.5% vermehren kann. Nicht verbrauchte Nahrung wird gelagert. Die Vermehrungsrate bleibt solange bestehen, bis sie entweder geändert wird, oder sich keine Bevölkerung mehr in der Volksgruppe befindet.

Hinweis: Sollte sich zuwenig Nahrung in der Streitkraft befinden, vermehrt sich die Bevölkerung nicht. Ist die Volksgruppe in einer Untergrundstadt mit zu geringer Größe, wird sich die Bevölkerung nicht vermehren. Diese Vermehrungsrate ist zusätzlich zu der Vermehrung, die auf Grund des SEI existiert (Wachstum von 0.01% pro Punkt SEI), aber eine Bevölkerung kann sich nicht über ihre natürliche Wachstumsobergrenze vermehren (auch inkl. SEI-Wachstum nicht).

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	121: 509 of 263 Elf (75 Unskilled)	Set Popseg Growth Rate at 3.5 (T13)	(OK)

Befiehlt der Volksgruppe ID#121, ihre Bevölkerung so zu ernähren, dass sie sich um 3.5% pro Produktionsphase vermehrt, außer es ist nicht genug Nahrung da. Jede Bevölkerungseinheit braucht also 1.35 mal Normalwert an Nahrung.

T14 ZUTRITTSERLAUBNIS/*SET FORCE ENTRY RESTRICTIONS*

Dieser Befehl legt die Bedingungen fest, die ein Charakter erfüllen muss, um in die Streitkraft zu gelangen, und sie wird nur dann überprüft, wenn ein Charakter, der nicht derselben Position angehört wie der Besitzer der Streitkraft, versucht, die Streitkraft mit T11 zu betreten. Oder es versucht eine Abenteurergruppe, eine Niederlassung während der Bewegung zu betreten.
Sollte eine Zutrittsbedingung vorhanden sein, dann wird der Charakter nicht in die Streitkraft gehen können, wenn er diese nicht erfüllt. Er müsste es dann mit seiner Fähigkeit als Kundschafter (siehe Befehl T11 und Modus *'Yes'*) versuchen, und er wird mit nicht allzu geringer Wahrscheinlichkeit dabei geschnappt. Jede Streitkraft kann nur eine Zutrittserlaubnis haben. Man beachte, Monster können keine Niederlassung betreten, die nicht unter derselben Kontrolle steht, unter der auch das Monster steht. Die Zutrittserlaubnis wird auch bei Abenteurergruppen geprüft, wenn sie versuchen, eine Niederlassung, Untergrundstadt, Lagerstätte, Ruine oder Wolkenburg zu betreten. Wenn einer der Charaktere der Gruppe die Auflagen nicht erfüllt, darf die Gruppe die Niederlassung nicht betreten. Charaktere, die maskiert eine Streitkraft oder Gilde betreten wollen, verheimlichen ihre Herkunft, ihnen wird daher bis auf Option #3 der Zutritt verwehrt. Sollte der Zutritt scheitern, bekommt der Besitzer der Streitkraft darüber einen Bericht.

Wir verwenden die Optionen *'Entry Category'*, *'Specific Restriction'* und *'Options'*, um die Bedingungen festzulegen. Es gibt folgende Möglichkeiten für Restriktionen:

Mögliche Restriktionen	Zusätzliche Restriktion
keine Zutrittbedingung	-
verwehrt Charakter den Zutritt	Charakter ID#
verwehrt maskierten Charakteren den Zutritt	-
verwehrt unmaskierten Charakteren den Zutritt	-
verwehrt Charakteren dieser Position den Zutritt und jedem maskierten Charakter	Positions ID#
verwehrt Charakteren dieser Rasse den Zutritt und jedem maskierten Charakter	Rassen ID#
erlaubt nur unmaskierten Charakteren dieser Rasse den Zutritt	Rassen ID#
erlaubt nur unmaskierten Charakteren dieser Position den Zutritt	Positions ID#
erlaubt nur unmaskierten Charakteren dieser Partei den Zutritt	Partei ID#
verwehrt Charakteren dieser Partei den Zutritt und jedem maskierten Charakter	Partei ID#
erlaubt nur unmaskierten Charakteren mit dieser Fähigkeit den Zutritt	Fähigkeits ID#
verwehrt Charakteren mit dieser Fähigkeit den Zutritt und jedem maskierten Charakter	Fähigkeits ID#

Hinweis: Maskierte werden bis auf Option *'verwehrt unmaskierten Charakteren den Zutritt'* nicht in eine Streitkraft eingelassen. *Beispiel: Ein Elf versucht, in eine Niederlassung zu kommen, die als Zutrittserlaubnis 'Nur Elfen dürfen eintreten' hat. Der Elf kann nicht in diese Niederlassung, denn man kann nicht erkennen, dass er ein Elf ist. Maskierte machen alle nervös.*

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 233 xy	Force Entrance Conditions (T14)	Entry Category: Only members of given faction Specific Restriction: 2 The Blue Falcons (OK)

Nur Mitglieder der Partei #2 „The Blue Falcons“ dürfen die Streitkraft ID#233 betreten.

T15 SPEZIELLES TRAINING/*ADD TROOP TRAINING TYPE TO SOLDIERS*

Durch diesen Befehl können Soldaten in einem genau definierten Kampf-Freiplatz ein spezielles Training (z.B. Waldkämpfer #460) erhalten, dabei ist es egal, ob diese Soldaten schon ein Training haben oder nicht (das alte Training wird überschrieben und alle Boni davon gehen verloren). Der Charakter, der die Soldaten trainiert, muss die dazu nötige Fähigkeit und die dazu notwendige Führungskraft und Kampferfahrung haben. Die Kronen werden dem Besitz der Streitkraft entnommen, in der sich die Soldaten befinden. Der Sponsor ist der Charakter, das Ziel ist die Streitkraft und der Kampf-Freiplatz, in dem sich die Soldaten befinden. Die Kosten betragen 'nur' die Kosten des Trainings, die Stufe der Soldaten zählt hier nicht mehr.

Hinweis: Dieser Befehl kann nicht für Soldaten in Gilden und Märkten verwendet werden. Wir verwenden die Option *'Troop Type'* für die Art des speziellen Trainings. Bei diesem Befehl müssen alle Soldaten im Kampf-Freiplatz trainiert werden. Es zählt hier dasselbe wie für den Befehl T1, bzgl. Selbe und Befreundete Rasse (TAC x 3), Fremde Rasse (TAC x 1) und Verhasste Rasse (kann man nicht trainieren). Dieser Befehl kostet eine Charakteraktion.

Hinweis: Um ein vorhandenes Training zu 'löschen' und nicht mit einem weiteren Training zu überschreiben, wählt man *'Unassign'* unter der Option *'Troop Type'*.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 3 xy	Add Troop Type to Soldiers in F 23s1 (T15)	Troop Type: 460 Waldkaempfer (OK)

Charakter ID#3 ist Waldläufer und trainiert die Soldaten in Kampf-Freiplatz #1 der Streitkraft ID#23 zu Waldläufern (#380). Die nötigen Kronen werden der Streitkraft entnommen.

T16 UMRÜSTUNG VON SOLDATEN/*RE-EQUIP SOLDIERS*

Mit diesem Befehl können die Soldaten in einem genau definierten Kampf-Freiplatz umgerüstet werden. Kann nur in einer Streitkraft gemacht werden. Alle Soldaten erhalten dieselbe neue Ausrüstung. Man beachte, die neue Ausrüstung muss im Besitz der Streitkraft und für alle Soldaten vorhanden sein, damit dieser Befehl funktioniert. Sollten zu wenige Ausrüstungsgegenstände vorhanden sein, wird die alte Ausrüstung nicht abgelegt. Sollte es 'Konflikte' der Ausrüstung geben (manche Waffen vertragen sich z.B. mit keinem Schild), dann wird immer die Waffe Priorität erhalten. Sollen nur einzelne Teil der Ausrüstung gewechselt werden, dann muss trotzdem die gesamte Ausrüstung gewählt werden.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 444 Legion	Re-Equip Soldiers of Slot Slot 2 (T16)	Weapon: 1 Breitschwert, Shield: 132 Schild (M), Armor: 144 Kettenpanzer (M), Warmount: Unequip (OK)

Die Streitkraft ID#444 rüstet die Soldaten in Kampf-Freiplatz #2 auf Breitschwerter (ID#1), mittlere Schilde (ID#132), mittlere Kettenpanzer (ID#144) und kein Kriegstier um.

T17 ENTLASSE ARBEITER UND BERGLEUTE/*UNTRAIN LABORERS AND MINERS*

Dieser Befehl ermöglicht es, Arbeiter und/oder Berg-/Waldarbeiter in Ungelernte umzuwandeln. Bauern und andere Gewerbetreibende können nicht umgewandelt werden. Eine Volksgruppe kann nur einmal im Monat umgewandelt werden, und die maximale Anzahl beträgt 20% der vorhandenen Arbeiter bzw. 20% der vorhandenen Bergleute. Der Sponsor ist die Volksgruppe, welche in einer Streitkraft steht, die dem Spieler gehört. Unter der Option *'Laborers'* wird die Zahl der Arbeiter eingetragen, unter der Option *'Miners'* die Zahl der Berg-/Waldarbeiter, welche umgewandelt werden sollen. Diese Umwandlung verursacht eine Verwirrung in der Volksgruppe, die sich in einem negativen Effekt auf den SEI auswirkt (1 bis 20 Punkte).

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	33: 4913 of 262 Orc (98 Unskilled)	Untrain Laborers and Miners (T17)	Laborers: 83, Miners: 234 (OK)

In der Volksgruppe ID#33 werden 83 Arbeiter und 234 Bergleute zu ungelernter Bevölkerung umgewandelt.

VERWENDE UND ZERSTÖRE GEGENSTÄNDE

Diese Befehle brauchen keine Charakteraktion, sollte der Sponsor ein Charakter sein.

U1 ENTFERNE/ZERSTÖRE GEGENSTAND (#1 bis #600, alle Tradegoods-ID#s) /*DROP MUNDANE*

Dieser Befehl veranlasst den Sponsor (Markt, Streitkraft, Charakter oder Gilde), etwas aus seinem Besitz zu zerstören. Gegenstände, die ein Charakter 'In Verwendung/*In Use*' hat, können nicht zerstört werden. Einmal zerstört, ist der Gegenstand aus dem Spiel entfernt. Es können nur Gegenstände zerstört werden, die eine ID# von #1 bis #600 haben. Pro Befehl kann man bis zu 4 verschiedene Gegenstände zerstören, oder man kann auch unter Option *'Drop All'* für 'Zerstöre alles' *'All'* wählen (wobei Gegenstände mit einer ID# ab #601 nicht zerstört werden).

Hinweis: Maximal kann man mit einem Befehl 32.767 Stück eines Gegenstandes vernichten. Mit 'Zerstöre alles' werden auch Handelswaren/*Tradegoods* zerstört.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 12 Party	Drop Items (U1)	Amts x Items: 300 x 410 Nahrung, 10 x 1 Breitschwert, 2 x 8 Wurfspeer,, (OK)

Streitkraft ID#12 zerstört 300 Einheiten Nahrung, 10 Breitschwerter und 2 Wurfspeere aus ihrem Besitz.

U2 VERGIFTE WAFFE/*ASSASSIN TO MAKE POISON WEAPON*

Dieser Befehl kann nur von einem Assassinen durchgeführt werden. Er benötigt dazu eine Einheit Gift I (ID#400) oder Gift II (ID#401). Das Gift wird auf die Waffe aufgebracht, die der Charakter 'In Verwendung/*In Use*' hat. Die ID# der Waffe kann nur #1 bis #23 sein. Die Waffe gilt dann für den Rest des Spieles als vergiftet, und der Vorgang kann nicht umgekehrt werden. Man beachte, eine magische Waffe kann nicht vergiftet werden. Dieser Befehl benötigt keine Charakteraktion. Der Hauptgrund, warum man eine Waffe vergiftet, ist, dass der vergiftete Charakter während der Produktion nicht mehr heilt und so einem langsamen Tod entgegengeht (außer er wird geheilt).

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 11 xy	Assassin Make Poison Weapon 400 Mandra (U2)	(OK)

Assassine ID#11 verwendet Gift I (ID#400), um seine normale Waffe, die er in der Hand trägt, zu vergiften.

U3 AKTIVIERE/VERWENDE GEGENSTAND / *ACTIVATE ITEM*

Nur Charaktere können spezielle Gegenstände verwenden. Diese Gegenstände müssen sich im Besitz oder im einem 'In Verwendung/*In Use*'-Freiplatz befinden. Viele der Gegenstände verbrauchen sich dabei (z.B. alle Tränke/*Potions*). Spezielle Gegenstände können Tränke, Ringe, Bücher, Tierklauen, etc. sein. Waffen, Rüstungen, Schilde, Kriegstiere, Kronen (#409) oder Nahrung können nicht aktiviert werden.

Hinweis: Tränke und andere Artefakte können verschiedene Aspekte der Charaktere beeinflussen, wobei immer nur zwei gleiche Tränke/Artefakte in Summe wirken werden (ausgenommen sind Heiltränke).

Beispiel: Der Diebestrank wird nur von einem männlichen Dieb, der auch den Status Vampir besitzt, mit U3 verwendet werden können (Restriktionen: Männlich, Fähigkeit #15 und Status Vampir.

Tipp: Wir können allen nur empfehlen, Artefakte nur zu verwenden, die man auch kennt. Es kann zu einer Katastrophe werden, wenn der Hauptcharakter (Rasse Elf, Standort Koordinate 10/10, Religion gut) plötzlich ein hässlicher Ork, Standort 120/70, Religion böse wird...). Gegenstände sollten mit den Zaubern #205, #206 und #207 (bzw. #208 und #209) untersucht werden, oder man tauscht Informationen diesbezüglich mit anderen Spielern.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 321 xy	Activate Item 998 Evening Star (U3)	(OK)

Charakter ID#321 verwendet das Medaillon ID#998, von dem er weiß, dass es ihm das Zeichen der Macht und den Status Großer Held bringt, aber auch wahnsinnig macht und 25% Wunden zufügt.

BEOBACHTUNGSBEFEHLE

Jeder dieser Befehle hat als Sponsor einen Charakter, den die Position kontrolliert. Diese Befehle brauchen keine Charakteraktion. Die Befehle, die mit (+) gekennzeichnet sind, können nur auf ein Ziel angewendet werden, das der Charakter selbst kennt oder die Position weiß.

V1 BEOBACHTE CHARAKTER/*VIEW CHARACTER*

Bei diesem Befehl muss der Sponsorcharakter unter Kontrolle sein, und man beobachtet einen Charakter. Dieser Befehl benötigt keine Charakteraktion. Der Sponsor- und der Zielcharakter müssen sich zu Beginn der Runde in derselben Streitkraft, Gilde oder als Begrabener in der derselben Provinz aufhalten. Wenn der Zielcharakter in einer Gilde ist, muss man sich selbst in derselben Gilde aufhalten. Wenn sich der Sponsor in einer Gilde aufhält, dann kann man die Charaktere in der Gilde und direkt in der Streitkraft beobachten, nicht aber in einer anderen Gilde oder Abenteurergruppe in der Streitkraft. Gefangene der Streitkraft können auch beobachtet werden. Man kann keine Charaktere beobachten, die sich in einer anderen Streitkraft als der Sponsorcharakter aufhalten. Sollte der Zielcharakter die Fähigkeit Kundschafter/*Stealth* besitzen und er schleicht (siehe Befehl B7), dann muss der Sponsorcharakter einen Kundschafterwert größer oder gleich dem Zielcharakter haben, damit der Befehl klappt. Ein unsichtbarer Charakter kann nicht beobachtet werden, auch nicht von einem anderen Unsichtbaren.
Man bekommt eine allgemeine Beschreibung des Zielcharakters und erhält keine genaue Beschreibung, aber man erfährt, welche Ausrüstung und Waffe er trägt, und man erhält einige Hinweise, welche Fähigkeiten er hat:

'a sense of hidden power' möglicherweise ist der Charakter Träger eines Zeichens

Die Beschreibung von Kampferfahrung/*Personal Combat*, Führungskraft/*Tactics* und Einfluss/*Influence* fällt so aus:

'terrible'	kleiner als 0	*'below average'*	4 bis 9	*'excellent'*	25 bis 35
'wimpy'	-0-	*'average'*	10 bis 16	*'awesome'*	36 bis 48
'poor'	1 bis 3	*'good'*	17 bis 24	*'godlike'*	49+

Mit einem Befehl kann man bis zu 6 Charaktere beobachten. Man verwendet die Optionen '*Character 1 bis 6*' für die Angabe der Charaktere.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 91 Nora	View Characters C 100 Lonely Guy (V1)	C 78 Holygar, C 947 Jerver, C 312 Simbal, C 450 Clinth (OK)

Charakter ID#91 beobachtet die Charaktere C#100, C#78, C#947, C#312 und C#450.

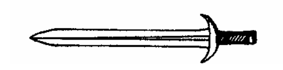
V2 UNTERSUCHE PROVINZ/*VIEW PROVINCE*

Das Ergebnis dieses Befehls ist ein Bericht über die Provinz, in der sich der Charakter zu Rundenbeginn aufhält. In diesem Bericht scheint die Fruchtbarkeit, das urbare Land, das Gelände und Streitkräfte samt Wappen (wenn unmaskiert), Besitzer und eingeteilten Kommandanten in dieser Provinz auf. Nicht jede Streitkraft wird man entdecken können. Man bekommt auch die Namen und ID#s der am Friedhof der Provinz begrabenen Charaktere ausgedruckt. Nicht sehen kann man aber Astrale Tore/*Astral Gates* oder die Rückgewinnung der Provinz. Dieser Befehl benötigt keine Charakteraktion.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 292 xy	View Province (V2)	(OK)

Charakter ID#292 untersucht die Provinz, in der er sich aufhält.



V3 UNTERSUCHE STREITKRAFT/*VIEW FORCE*

Das Ergebnis dieses Befehls ist ein Bericht über die Streitkraft, in der sich der Charakter gegenwärtig aufhält. In diesem Bericht scheinen allgemeine Informationen über Volksgruppen, Gilden, Märkte und andere Charaktere (samt Wappen, wenn unmaskiert) in dieser Streitkraft auf. Von Spielern gesetzte Nachrichten werden ebenfalls ausgedruckt. Dieser Befehl benötigt keine Charakteraktion.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 321 xy	View Force (V3)	(OK)

Charakter ID#321 untersucht die Niederlassung, in der er sich aufhält.

V4 UNTERSUCHE GILDE/*VIEW GUILD*

Das Ergebnis dieses Befehls ist ein Bericht über die Gilde, in der sich der Charakter gegenwärtig aufhält. In diesem Bericht scheinen allgemeine Informationen über die Gilde samt Nachrichtenbrett, und was es kostet, in dieser Gilde zu lernen. Man sieht Charaktere (samt Wappen, wenn unmaskiert), allerdings abhängig von der Stufe der eigenen Kundschafterfähigkeit, wenn die Charaktere schleichen. Unsichtbare Charaktere kann man nicht entdecken. Gefangene der Gilde kann man nicht sehen, doch ihre Schreie aus dem Keller hören. Von Spielern gesetzte Nachrichten werden ebenfalls ausgedruckt. Dieser Befehl benötigt keine Charakteraktion.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 87 xy	View Guild (V4)	(OK)

Der Charakter ID#87 untersucht die Gilde, in der er sich aufhält.



Charakterbefehle

(Character Orders)

Diese Befehle können nur von Charakteren und nur während der Charakteraktionsphasen des Spielzuges ausgeführt werden. Bis auf wenige Ausnahmen (muss beim Befehl stehen) brauchen sie immer eine Charakteraktion. Alle Befehle können in jeder Phase gemacht werden, die gegebenen Tipps werden helfen, die Abfolge der Befehle zu verstehen. Jedem Charakter steht eine bestimmte Anzahl an Aktionen pro Spielrunde zur Verfügung: Unter normalen Umständen hat jeder Charakter mindestens 2 oder 3 Aktionen und das Maximum ist 5 (für besonders 'ausgezeichnete' Charaktere). Aktionen kann ein Charakter in einer Produktion, bekommen, wenn er Zeichen/*Marks* trägt, oder auch von einem Abenteuer.

Aktionen zu Spielbeginn

Zu Spielbeginn haben die Charaktere folgende Anzahl an Aktionen:

Charaktertyp	A	B	C	D	E
Aktionspunkte	3	3	3	3	3

- Gefangene Charaktere können keinen Charakterbefehl, außer ‘Fluchtversuch’ (Befehl C10), ausführen.
- Wahnsinnige Charaktere haben eine 30%-Chance für den Erfolg einer Aktion.
- Versteinerte, tote oder begrabene Charaktere können keine Aktionen durchführen.
- Charaktere, die einen Gefangenen in Gewahrsam haben, können keine ‘Verdeckten Charakterbefehle’ (C1-C14) durchführen.

Benötigte Fähigkeiten

Man sollte beachten, dass es etliche Befehle gibt, die nur durchgeführt werden können, wenn der Charakter die dazu benötigten Fähigkeiten besitzt.

Aktionsphase

Es gibt zwei Phasen, in denen Charaktere ihre Aktionen machen können:

1. Charakteraktion vor der Bewegung
2. Charakteraktion nach der Bewegung

Drei Kategorien

Es gibt drei Kategorien von Charakterbefehlen:

C Verdeckte-Befehle
D Diplomatie-Befehle
S Standard-Befehle

Zusammensetzung

#	Sponsor	Order	Order Status
1			

#: Numerische Position des Befehls.
Sponsor: Bezeichnet den Sponsorcharakter.
Order: Bezeichnet den Befehl und das Ziel der Charakteraktion.
Oder Status: Wird für die verschiedensten Dinge im Zusammenhang mit Charakterbefehlen verwendet. Z.B. für das Ziel eines Zauberspruchs, für die Anzahl der eingesetzten Magiepunkte, oder die ID# eines Gegenstandes/*Items*.

Jeder Teil eines Befehles wird als *'Option'* bezeichnet und die Schreibweise muss immer unbedingt eingehalten werden, damit ein Befehl auch so funktioniert, wie es geplant ist. Die Beispiele, die bei jedem Befehl beschrieben werden, sind ganz typisch für eine LPE-Befehlsabgabe.

Hinweise für den Sponsor

In der Regel muss der Sponsor immer im Besitz der Position (des Spielers) sein. Ausnahmen sind bezauberte Charaktere (siehe Zauber #48, #49 und #285). Diese können zwar auch Charakterbefehle ausführen, doch erhält man keinen Ausdruck über dessen Ergebnis.
Ein Charakter darf auch nicht Versteinert, Tot, Lange Tot, Verwesend, Begraben, Zur Rast gelegt oder Gefangen (*Stoned, Dead, Very Dead, Long Dead, Laid to Rest or Prisoner*) sein, außer beim Befehl steht ausdrücklich etwas anderes (z.B. Fluchtversuch Befehl C10).
Wahnsinnige Charaktere haben nur eine 30%-Chance, dass der Befehl klappt.

Wann funktioniert ein Befehl

Befehle unterliegen einer gewissen Syntax. Diese Schreibweise muss genau eingehalten werden, damit ein Befehl auch funktionieren kann. Daneben gibt es natürlich noch Befehle, von denen man zwar weiss, dass sie eigentlich funktionieren werden, aber der LPE spielt da nicht 100%ig mit. Und dann gibt es noch Fehler in der Befehlsabgabe, wo der Befehl dann nicht klappen kann. Der LPE stellt dies auch dar, hier drei Beispiele dafür:

Beispiel für einen funktionierenden Befehl:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 22 Norbear	Cast Spell 19 Increase Guild Strength (S8)	Spell Target: G 1988,, Arcane Mana Points: 23, (OK)

Der hellgelbe Hintergrund ändert sich nicht und das *(OK)* hinten im Befehl gibt an, dass der Befehl syntaxmässig klappen wird.
(was der LPE und wohl auch der Spieler nicht wissen kann ist, ob seit seiner letzten Auswertung z.B. die Gilde gefordert worden ist (siehe Befehl S22) oder vielleicht gar durch eine militärische Aktion auf Stufe 0 gebracht worden ist, etc. Obiges *(OK)* ist also nur der Hinweis, dass die Syntax des Befehls in Ordnung ist.

Beispiel für einen funktionierenden Befehl, aber mit einem LPE-Datenbank-Unwissen:

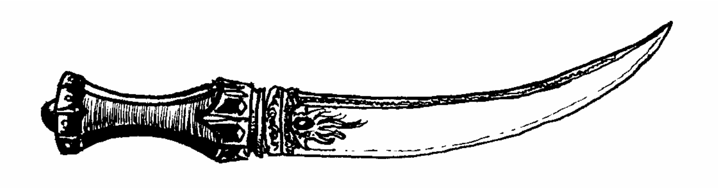
#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 50 Helmwall	Influence Character C 2333 Derwal (D2)	(*=Warning)

Der Befehl wird dunkelgelb unterlegt und am Ende findet man *(*=Warning)*.
Dies passiert z.B. dann, wenn in diesem Fall der LPE keine Informationen über den Zielcharakter hatte, man selbst aber weiß, dass der Zielcharakter gestern von einem verbündeten freigelassen worden ist.
Hinweis: Dieser Befehl wird - wenn alles datentechnisch in Ordnung ist, also z.B. keine Eroberungen, Entführungen, etc. passiert sind - normal funktionieren. Die dunkelgelbe Unterlegung soll einfach Aufmerksam machen, hoppla, da könnte etwas nicht in Ordnung sein. Ist es das aber, dann läuft der Befehl wie geplant durch.

Beispiel für einen nicht funktionierenden Befehl (=Syntaxfehler):

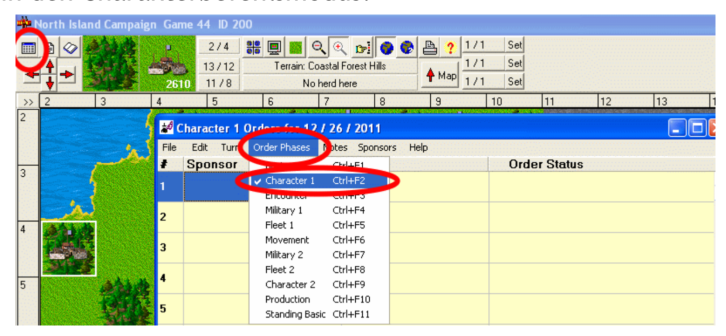
#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 615 Noob	Spy Mission on (C4)	Spy Mission: Force Military Information, (INVALID)

Der Befehl wird rot unterlegt und am Ende findet man *(INVALID)*.
Eigentlich war es Absicht, die Stadt F#345 militärisch zu spionieren, doch der Spieler hat vergessen, das Ziel (=die Zielforce) auch einzugeben. Er hat bei der Befehlsabgabe bei der Angabe des Zieles zu schnell auf <Next> geklickt und somit ist für den Befehl kein Ziel ausgewählt worden.
Hinweis: Dieser Befehl wird auf keinen Fall funktionieren. Man muss ihn korrigieren oder löschen.

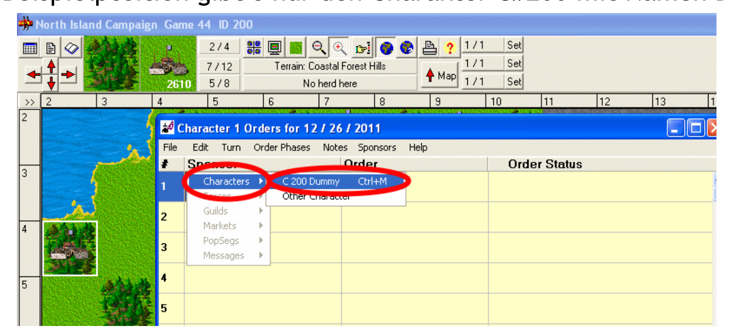


Die Befehlseingabe für einen Charakterbefehl mit dem LPE

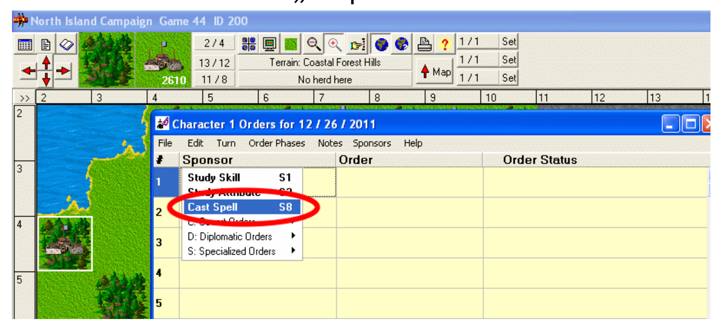
Im Beispiel soll ein Charakter mit dem Zauber #26 Teleport in eine andere Streitkraft teleportieren. Im „*Turn Editor Fenster*“ klickt man oben unter <Order Phases> auf „Character 1“ (man könnte auch auf „Character 2“ klicken, wenn der Zauber nach der Bewegung gesprochen werden soll). Damit geht der LPE in den Charakterbefehlsmodus:



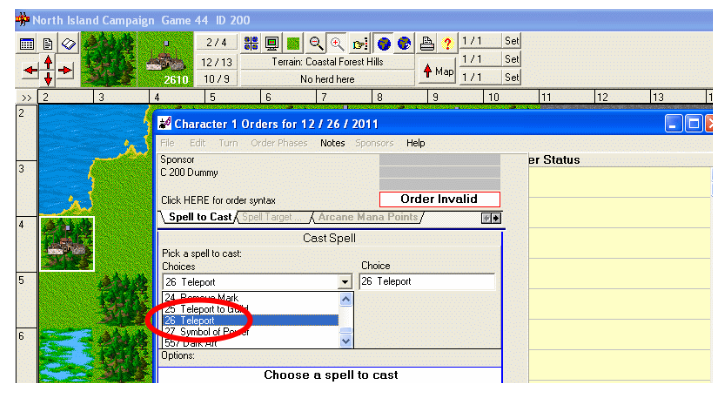
Nun klickt man unter „Sponsor“ auf das gelb unterlegte Feld und man bekommt im Auswahlmenü nur die *Characters* zur Auswahl (in den Charakterbefehlen können nur Charaktere als Sponsor auftreten). Klickt man auf *Characters* dann folgt rechts die Liste der sich in der Position befindlichen Charaktere (in der Beispielposition gibt’s nur den Charakter C#200 mit Namen Dummy):



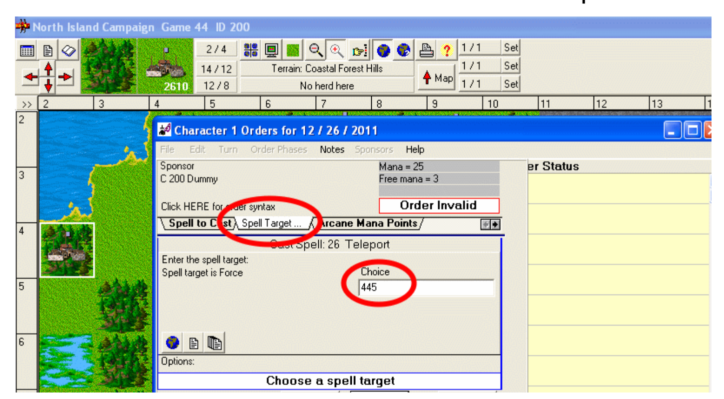
Im nächsten Schritt wählt man nun „Cast Spell S8“ (<u>Hinweis:</u> S1, S2 und S8 sind als *Default* voreingestellt - welche 3 Befehle man als einfache Auswahl zur Verfügung hat, kann man selbst bestimmen). Man könnte den S8 Befehl auch über „S: Specialized Orders“ aus der Liste der S-Orders wählen:



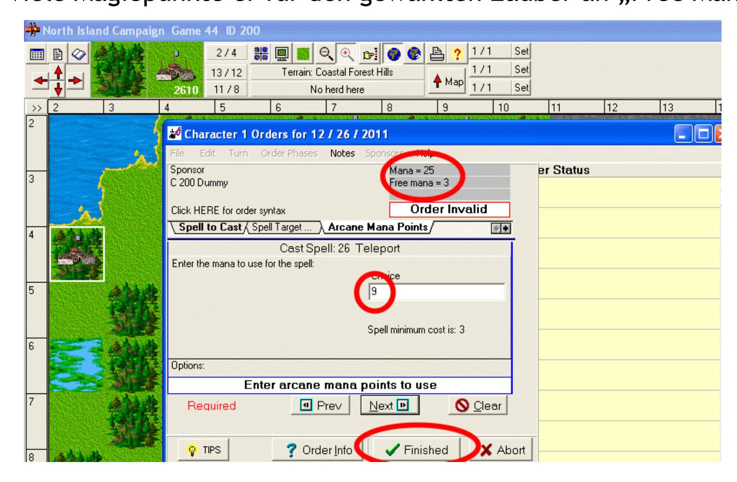
Nun bekommt man die Liste der Zauber, die der Charakter beherrscht, zur Auswahl. In dieser Liste sind alle Zauber, die der Charakter kennt. Also jene Zauber, die der Charakter persönlich kennt, die er von seinem Vertrauten, wenn Vorhanden, kennt und auch jene, die er von seiner Ausrüstung kennt. Bis auf das Kriegstier können alle Ausrüstungsgegenstände (Waffe, Schild, Rüstung und zwei Gegenstände) dem Charakter Zauber zur Verfügung stellen. Wir wählen also den Zauber #26 Teleport:



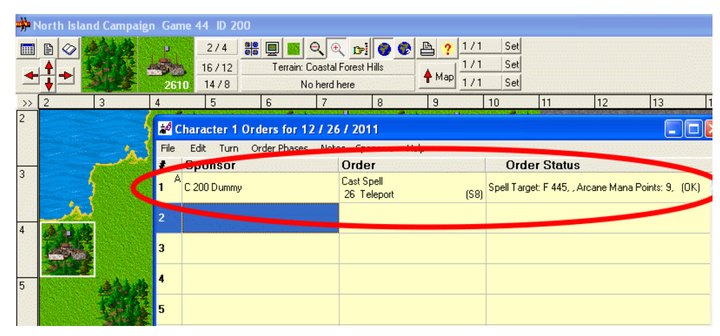
Nun folgt die Wahl der Ziel-Streitkraft. Diese müssen wir von Hand in das Feld unter „*Choice*“ angeben. In unserem Fall soll der Charakter in die F#445 teleportieren:



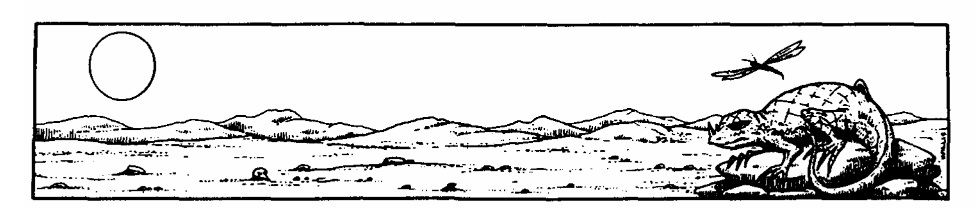
Nun folgt noch die Angabe der für den Teleport notwendigen Magiepunkte. Die Ziel-Streitkraft ist 6 Provinzen entfernt und hat keinen Magieschutz. Der Charakter benötigt also 9 Magiepunkte für den Teleport. Rechts oben sieht man auch wie viele Magiepunkte dem Charakter zur Verfügung stehen und wie viele Magiepunkte er für den gewählten Zauber an „Free Mana“ hat:



Anschließend beendet man die Eingabe des Teleport Befehls mit einem Klick auf „Finished“ und bekommt im „*Turn Editor Fenster*“ folgendes Bild:



Damit ist der Charakterbefehl Teleport von Charakter C#200 in die Streitkraft F#445 abgeschlossen.



VERDECKTE BEFEHLE

Die Verdeckten Aktionen sind natürlich etwas 'schwierig', Assassinen/*Assassin*, Diebe/*Thief*, Spione/*Spy* und Kundschafter/*Stealth* sind die Fähigkeiten, die man landläufig zu den Verdeckten Fähigkeiten zählt. Aber auch der Aufrührer/*Rumormonger* hat so seine Verdeckten Aktionen. In den Berechnungen wird immer der effektive Wert genommen, also mit der Auswirkung von Gegenständen, Zaubersprüchen und verwendeten Tränken.
In den meisten Befehlen hilft die Fähigkeit Kundschafter nicht direkt (mit Ausnahme von C9, Rette Charakter und C10, Fluchtversuch), aber sie hilft, nicht so leicht gesehen zu werden, bzw. einer Gefangennahme zu entgehen.

- Mit einem Gefangenen kann kein Verdeckter Befehl ausgeführt werden!
- Wunden eines Charakters, der einen Verdeckten Befehl ausführen möchte, reduzieren immer die wirksame Stufe des Skills (gilt für alle Legends 3 Spiele).
- Hingegen sind die Wunden eines Zielcharakters eines Verdeckten Befehls unwirksam.
- Eine Leibwache/*Bodyguard* (siehe Befehl C7) muss in derselben Force wie sein Schützling sein, damit er seinen Schutz auch entfalten kann. Dies gilt für alle Verdeckten Befehle in allen Legends 3 Spielen.

C1 SABOTIERE BEFESTIGUNG/*SABOTAGE FORTIFICATION* (Dieb/Assassine/Spion)

Charaktere mit der Diebes-, Assassinen- und/oder Spionfähigkeit können den Versuch wagen, das Torhaus/*Gatehouse* einer Niederlassung, Untergrundstadt oder Wolkenburg unschädlich zu machen. Ein erfolgreicher Sabotageversuch hinterlässt ein offenes Torhaus, das bis zur nächsten Produktion offen bleibt (nach der Produktion ist das Torhaus automatisch wieder repariert). Die Vorteile des Torhauses in der Berechnung des Verteidigungswertes (DF) werden dadurch aufgehoben und der DF der gesamten Befestigungsanlage wird durch 2 dividiert (gilt immer nur bis zur kommenden Produktion). Der Charakter muss sich in derselben Provinz wie die Zielniederlassung aufhalten, um diesen Befehl erfolgreich durchführen zu können.

Der Erfolg der Aktion hängt von folgenden Faktoren ab:

Basischance	20
Fähigkeitsmodifikator	+5 mal die Summe aus Diebes-, Assassinen-, und Spionstufen Wunden vermindern die Fähigkeitsmodifikator (20% Wunden, bedeutet nur mehr 80% der Fähigkeit)
Unsichtbar	+50
Belagerung	-30
Wachenmodifikator	-Wurzel aus (Summe Wachewert aller anwesenden Soldaten x 3)
Zufallswert	+/-15

Maximum Chance ist 95%
Minimum Chance ist 0%

Die Möglichkeit, gefangen zu werden, ist 100 minus dem errechneten Wert.
Beispiel: bei einer Chance von 80% beträgt die Chance, gefangen zu werden, 20% (100 - 80 = 20%).

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 215 Saluk	Sabotage Defenses of F 266 (C1)	(OK)

Saluk (Charakter ID#215) versucht, die Befestigungsanlagen der Niederlassung ID#266 zu sabotieren.

C2 SABOTIERE MORAL/*SABOTAGE MORALE OF TROOPS* (Dieb/Aufrührer)

Durch das Versetzen der Nahrung mit Abführmitteln, das Verbreiten von Unwahrheiten, das Stiften von Unruhe, kann ein Charakter die Moral der Soldaten einer Legion, Flotte oder Niederlassung vermindern. Ein erfolgreicher Sabotageversuch vermindert die Moral jedes Kampf-Freiplatzes der Streitkraft. Der Dieb muss sich in derselben Provinz wie die Zielstreitkraft aufhalten.

Hinweis 1: Dies beeinflusst nicht die Gesamtmoral einer Streitkraft.

Hinweis 2: Es ist egal, ob das Ziel eine bewegliche Streitkraft oder eine Niederlassung ist. Wenn der Versuch erfolgreich ist, wird die Moral bis zur nächsten Produktion gesenkt. Die Höhe ist die Wurzel aus der Summe von Dieb und Aufrührer plus ein Zufallswert von 1 bis 5. Eine einzelne Moralsenkung hat nur eine kleine Auswirkung, eine Vielzahl kann sich aber verheerend auswirken. Durch Sabotage kann ein Kampf-Freiplatz auf maximal -50% Moral reduziert werden.

Der Erfolg der Aktion hängt von folgenden Faktoren ab:

Basischance 25
Fähigkeitsmodifikator +6 mal die Summe aus Dieb und Aufrührer
Wunden vermindern die Fähigkeitsmodifikatoren
(12% Wunden, bedeutet nur mehr 88% der Fähigkeit)
Belagerung -30
Wachenmodifikator -Wurzel aus (Summe Wachewert aller anwesenden Soldaten x 3)

Maximum Chance ist 95%
Minimum Chance ist 0%

Die Möglichkeit, gefangen zu werden, ist 100 minus dem errechneten Wert.
Beispiel: bei einer Chance von 80% beträgt die Chance, gefangen zu werden, 20% (100 - 80 = 20%).

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 215 Saluk	Sabotage Morale of F 34 (C2)	(OK)

Saluk (Charakter ID#215) versucht, die Moral der Soldaten der Streitkraft ID#34 zu vermindern.

C3 SABOTIERE GEGENSTAND/*SABOTAGE COMMON ITEM* (Dieb)

Durch diesen Befehl wird ein Charakter mit der Diebesfähigkeit versuchen, einen gewöhnlichen Gegenstand (ID#1 bis #429 und ID#445 bis #453 zu sabotieren. Der Gegenstand kann im Besitz einer Gilde, eines Marktes, eines Charakters oder einer Streitkraft sein. Es ist oft sehr viel leichter, einen Gegenstand zu zerstören, als ihn zu stehlen. Ein erfolgreicher Versuch zerstört 80% der Anzahl des vorrätigen Gegenstandes. Kronen haben ein Limit von 500, alle anderen Gegenstände sind unlimitiert. Der Dieb muss sich in derselben Provinz wie das Ziel aufhalten. Man beachte, nur Gegenstände in den Besitz-Freiplätzen können von diesem Befehl betroffen werden (also sind z.B. Gegenstände in den 'In Verwendung/In Use'-Slots von Charakteren davor sicher).

Der Erfolg der Aktion hängt von folgenden Faktoren ab:

Basischance 20
Fähigkeitsmodifikator +7 mal die Diebesstufe
Wunden vermindern die Fähigkeitsmodifikatoren
(20% Wunden, bedeutet nur mehr 80% der Fähigkeit)
Belagerung -30
Zufallswert +/-15

Zielcharaktermodifikatoren
In einer Gilde:
Wachenmodifikator -Wurzel aus (Summe Wachewert aller anwesenden Soldaten x 3)
Fähigkeitsmodifikator -7 mal die Diebesstufen des Zielcharakters
-3 mal die Summe aus den Assassinen- und Spionstufen

Streitkraft-, Gilden- und Marktmodifikatoren:
Wachenmodifikator -Wurzel aus (Summe Wachewert aller anwesenden Soldaten x 3)

Maximum Chance ist 95%
Minimum Chance ist 0%

Die Möglichkeit, gefangen zu werden, ist 100 minus dem errechneten Wert.
Beispiel: bei einer Chance von 65% beträgt die Chance, gefangen zu werden, 35% (100 - 65 = 35%).

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 61 Malera	Sabotage Common Item of G 32 (C3)	Item: 410 Nahrung (OK)

Malera (Charakter ID#61) versucht, Nahrung (ID#410) im Besitz der Gilde D#32 zu zerstören.

Hinweis: Die Sabotage von Nahrung knapp vor der Produktion kann den Gegner an den Rand der Verzweiflung bringen. Nach der Produktion hat sich schon oft die Sabotage von Kronen, Rüstungen und Waffen als äußerst nützlich erwiesen.

C4 SPIONAGE/*SPY MISSIONS* (Spion)

Charaktere mit der Fähigkeit eines Spions können versuchen, eine Streitkraft, eine Gilde, einen Marktplatz oder einen Charakter auszuspionieren. Das Ziel muss sich irgendwo in einem Radius von 8 Provinzen um den Sponsor befinden. Wenn der Versuch erfolgreich ist, erhält man eine Menge Informationen über das Ziel. Es gibt sehr viele Arten von Zielen, und ebenso reichhaltig ist die Anzahl von Informationen, die man erhalten kann. Dem Spion muss eine bestimmte Art von Information befohlen werden, die er zu beschaffen hat. Man hat 5 Optionen für das mögliche Ziel und unter *„Spy on Force“* 3 Wahlmöglichkeiten. Man beachte die Art der möglichen Ziele für die verschiedenen Missionen.

1. **Militärische Informationen: Streitkraft (+25)**
   Informationen über Soldaten, einschließlich Rasse, Training, Ausrüstung und Freiplatzzuweisung einer Streitkraft. Zusätzlich genaue Informationen über Charaktere, die als Kommandanten eingeteilt sind, auch Führungskraft. Ebenso Informationen über Befestigungsanlagen einer Niederlassung und über die Anzahl und die Art von Schiffen in einer Flotte.

2. **Informationen über Besitz: Streitkraft (+75)**
   Eine genaue Liste der Gegenstände im Besitz der Zielstreitkraft.

3. **Allgemeine Informationen: Streitkraft (+125)**
   Listet die Namen und die ID# jedes Charakters, jedes Gefangenen, jeder Gilde, jedes Marktes und jeder Volksgruppe innerhalb einer Streitkraft auf. Unsichtbare Charaktere werden nicht gesehen. Charaktere, die schleichen (siehe Befehl B7), werden ebenso nicht gesehen, außer der Spion hat einen Kundschafterwert gleich oder größer dem des schleichenden Charakters. Zusätzlich erfährt man die Zutrittsbedingungen, Informationen über die gegenwärtigen Befehle und einen Bericht über die Ereignisse, die sich kürzlich ereigneten.

4. **Gildeninformationen: Gilde (+50)**
   Genauer Bericht über eine bestimmte Gilde, über deren Stärke, deren Produktionsaufwand und deren Zutrittsbedingungen.

5. **Charakterinformationen: Charakter (+75)**
   Bericht über den Zielcharakter, einschließlich Rasse, Fähigkeiten, Attribute, Ausrüstung, Besitztum und viele andere Dinge.

6. **Marktinformationen: Markt (+100)**
   Bericht über einen bestimmten Markt, einschließlich Besitztum, der Gegenstände zum Verkauf, Stärke der Soldaten und Besitzer.

7. **Positionsspionage: Hauptcharakter (+50)**
   Diese Spionage auf einen Hauptcharakter gibt eine oder mehrere (zufällige) Informationen über:

   - die allgemeine Übersicht der Position
   - eine Streitkraft, die aktiv ist und wo sie sich befindet
   - einen Charakter, seinen Status, Zustand, Name und ID#
   - eine Gilde und wo sie sich befindet

Der Erfolg der Aktion hängt von folgenden Faktoren ab:

Basischance	0
Fähigkeitsmodifikator	+10 mal die Spionstufe Wunden vermindern die Fähigkeitsmodifikatoren (30% Wunden, bedeutet nur mehr 70% der Fähigkeit)
Unsichtbar	+50
In der gleichen Streitkraft	+10
Missionsmodifikator	+ Missionswert (siehe +/- Werte oben)
Belagerung	-30

Charaktermodifikatoren (Spionmissionen 5 und 7):

Fähigkeitsmodifikator	-7 mal die Spionstufen des Ziels -3 mal die Summe aus den Assassinen- und Diebesstufen

Streitkraft-, Gilden- und Marktmodifikatoren:

Wachenmodifikator	-Wurzel aus (Summe Wachewert aller anwesenden Soldaten x 3)

Maximum Chance ist 95%
Minimum Chance ist 0%

Die Möglichkeit, gefangen zu werden, ist 100 minus dem errechneten Wert.
<u>Beispiel:</u> bei einer Chance von 65% beträgt die Chance, gefangen zu werden, 35% (100 - 65 = 35%).

Hinweis: Charaktere werden von Soldaten nicht vor einem Spionageversuch beschützt.
Falls der Spionageversuch auf einen Markt fehlschlägt, so wird der Charakter nicht gefangen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 7 Jamy	Spy Mission of G 28 (C4)	Spy Mission: Guild General Information (OK)

Jamy (Charakter ID#7) versucht, die Gilde ID#28 auszuspionieren.

C5 MEUCHLE CHARAKTER/*ASSASSINATE CHARACTER* (Assassine)

Charaktere mit der Fähigkeit der Assassinen können versuchen, einen anderen Charakter zu eliminieren. Der Assassine muss sich in derselben Provinz wie das Opfer aufhalten. Sollte das Opfer einen Leibwächter/*Body Guard* haben (der Leibwächter muss natürlich anwesend sein), dann geht der Angriff mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% auf diesen Charakter.
Ein Assassinenangriff ist rein physisch, Geschoßangriffe, Sturmangriffe, Duellzauber und Spezialattacken haben keine Wirkung. Falls der Angriff möglich ist, erhält der Assassine einen freien Nahkampf-Angriff auf das Opfer mit 15 x Assassinen-Stufe zusätzlich zu seinem normalen Angriffswert. Das Opfer verteidigt sich mit seinem Verteidigungswert und die Wunden werden dann über seinen Kampfwert berechnet.
Ob Charaktere mit Untoten- oder Werstatus gemeuchelt werden können, kann von Modul zu Modul unterschiedlich sein. Unsichtbare, Tote, Gefangene und Monster (Rasse >#280) können nicht gemeuchelt werden.

Wenn dieser Anschlag fehlschlägt, dann gilt folgendes:

1. Entweder der Assassine verschwindet in der Nacht
2. oder er kämpft 3 Kampfrunden gegen sein Opfer oder seinen Leibwächter (50%-Chance)
3. oder der Assassine wird gefangen

Welche der drei Möglichkeiten zutrifft, ist dem Zufall überlassen, wobei man sagen kann, dass jeder der drei Punkte etwa gleich wahrscheinlich ist. Die Kundschafterfähigkeit, bzw. anwesende Soldaten spielen hier eine Rolle.

Der Erfolg der Aktion hängt von folgenden Faktoren ab:

Basischance 15
Fähigkeitsmodifikator +6 mal die Assassinenstufe
Wunden vermindern die Fähigkeitsmodifikatoren
(35% Wunden, bedeutet nur mehr 65% der Fähigkeit)
Unsichtbar +50

Streitkraftmodifikator:
Nicht in der gleichen Streitkraft -15
Belagerung -30

Leibwächtermodifikator:
Leibwächter -2 mal die Kampferfahrung der Leibwache

Zielcharaktermodifikator:
- Effektives Prestige
- Summe der Waffenmeisterfähigkeiten (Schwert-, Axtmeister, Meisterschütze)
- 2 mal die Summe von Ritter- und Berserkerstufen
- 3 mal Waldläuferstufen
- 7 mal Assassinenstufen
- 3 mal die Summe von Spion-, Dieb- und Kundschafterstufen
- 25, wenn das Ziel einen Untoten- oder Werstatus hat

Wachenmodifikator
Ziel in einer Gilde
-Wurzel aus (Summe Wachewert aller anwesenden Soldaten x 3)
Ziel ist der Kommandant oder Besitzer der Streitkraft
-Wurzel aus (Summe Wachewert aller anwesenden Soldaten x 7)
Ziel ist in einem Kampffreiplatz eingeteilt
-Wurzel aus (Summe Wachewert aller anwesenden Soldaten x 3)

Zufallswert +/-15

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 201Silmot	Assassinate Character C 19 (C5)	(OK)

Silmot (Charakter ID#201) versucht, den Charakter ID#19 zu ermorden.

C6 ENTFÜHRE CHARAKTER/*KIDNAP CHARACTER* (Assassine)

Charaktere mit der Assassinenfähigkeit können andere Charaktere entführen. Ein erfolgreicher Versuch bringt den Zielcharakter in die Gefangenschaft des Entführers. Eine Entführung ist oft sehr schwierig durchzuführen, da sie von vielen Faktoren abhängt, von der Assassinenfähigkeit des Zielcharakters, von den ihn umgebenden Soldaten und von der Assassinenfähigkeit des Entführers. Ein fehlgeschlagener Versuch kann mit einem Duell zwischen dem Entführer und Opfer enden, oder, wenn vorhanden, mit dessen Leibwächter (50%-Chance). Der Entführer muss sich in derselben Provinz aufhalten wie sein Ziel.

Wenn dieser Anschlag fehlschlägt, dann gilt folgendes:

1. Entweder der Assassine verschwindet in der Nacht
2. oder er kämpft gegen sein Opfer oder seinen Leibwächter (50%-Chance)
3. oder der Assassine wird gefangen

Welche der drei Möglichkeiten zutrifft, ist sehr von der Chance auf Erfolg abhängig, je eher man scheitert, desto größer die Wahrscheinlichkeit, dass man geschnappt wird. Ein eventuelles Duell ist rein physisch. Geschoß- und Sturmangriffe, Duellzauber und Spezialattacken haben keine Wirkung.
Unsichtbare, Gefangene oder Monster (Rasse >#280) können nicht entführt werden.

Der Erfolg der Aktion hängt von folgenden Faktoren ab:

Basischance 15
Fähigkeitsmodifikator +6 mal die Assassinenstufe
Wunden vermindern die Fähigkeitsmodifikatoren
(31% Wunden, bedeutet nur mehr 69% der Fähigkeit)
Unsichtbar +50
Streitkraftmodifikator
Nicht in der gleichen Streitkraft -15
Belagerung -30
Leibwachemodifikator
Leibwächter -2 mal die Kampferfahrung der Leibwache
Charaktermodifikator
- Effektives Prestige
- Summe der Waffenmeisterfähigkeiten (Schwert-, Axtmeister, Meisterschütze)
- 2 mal die Summe von Ritter- und Berserkerstufen
- 3 mal Waldläuferstufen
- 7 mal Assassinenstufen
- 3 mal die Summe von Spion-, Dieb und Kundschafterstufen
- 25, wenn das Ziel einen Untoten- oder Werstatus hat

Wachenmodifikator
Ziel in einer Gilde
-Wurzel aus (Summe Wachewert aller anwesenden Soldaten x 3)
Ziel ist der Kommandant oder Besitzer der Streitkraft
-Wurzel aus (Summe Wachewert aller anwesenden Soldaten x 7)
Ziel ist in einem Kampffreiplatz eingeteilt
-Wurzel aus (Summe Wachewert aller anwesenden Soldaten x 3)

Zufallswert +/-15

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 233 Glauh	Kidnap Character C 62 (C6)	(OK)

Glauh (Charakter ID#233) versucht, Charakter ID#62 zu entführen.

C7 LEIBWACHE/*VOLUNTEER TO BE A BODYGUARD* (Jeder Charakter)

Leibwächter/*Body Guards* schützen Charaktere vor Meuchelversuchen und Entführungen. Die Charaktere müssen nicht von derselben Position kontrolliert werden, damit sie als Leibwächter eingeteilt werden können. Wie auch immer, der Leibwächter muss sich in derselben Provinz wie der Charakter befinden, damit er ihn beschützen kann. Jeder Charakter kann nur einen Leibwächter besitzen. Jeder Leibwächter tut seine Pflicht, bis er entlassen wird. Man beachte, es ist unmöglich, Leibwachen zu verketten, Leibwachen können nicht von einer Leibwache bewacht werden.

Wichtig für die Leibwache ist seine Kampferfahrung und nicht ein hoher Kundschafterwert oder ähnliches.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 102 Erik	Volunteer to Bodyguard C 61 (C7)	(OK)

Erik (Charakter ID#102) wird der Leibwächter von Charakter ID#61.

C8 ENTLASSE LEIBWACHE/*DISMISS BODYGUARD* (Jeder Charakter)

Wenn man mit seinem Leibwächter nicht mehr zufrieden ist, und da jeder Charakter immer nur einen Leibwächter haben kann, kann man diesen entlassen. Anschließend kann der neue Body Guard den Befehl C7 geben.

<u>Hinweis:</u> Dieser Befehl kostet <u>keine</u> Charakteraktion.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 60 Tahonka	Dismiss Bodyguard C 98 (C8)	(OK)

Tahonka (Charakter ID#60) entlässt seinen Leibwächter Charakter ID#98.

C9 RETTE CHARAKTER/*RESCUE CHARACTER* (Dieb/Kundschafter/Spion)

Charaktere mit der Diebes-, Kundschafter- oder Spionfähigkeit können versuchen, einen gefangenen Charakter (tot oder lebendig) zu befreien. Ist diese Aktion erfolgreich, so befindet sich der befreite Charakter bei seinem Retter. Unter *„Rescue Option“* kann man entweder *(Free into your Force)* oder *(Become your Prisoner)* angeben. Im ersten Fall ist der Gefangene nach erfolgreicher Befreiung frei in der Streitkraft des Befreiers, im anderen Fall ist er beim Befreier gefangen.
Man muss nicht genau wissen, wo der Gefangene gefangen gehalten wird, es genügt, wenn man sich in derselben Provinz wie der Gefangene befindet. Sollte der Befreiungsversuch fehlschlagen, kann folgendes geschehen:

1. Entweder der Befreier verschwindet in der Nacht
2. oder er kämpft gegen den Kidnapper (falls es ein Charakter ist)
3. oder der Befreier wird gefangen

Welche der drei Möglichkeiten zutrifft, ist sehr von der Chance auf Erfolg abhängig, je eher man scheitert, desto größer die Wahrscheinlichkeit, dass man geschnappt wird. Ein eventuelles Duell ist rein physisch. Geschoßangriffe, Sturmangriffe, Duellzauber und Spezialattacken haben keine Wirkung.

Wenn der zu befreiende Charakter von einem unsichtbaren Charakter gefangen gehalten wird, wird der Befreiungsversuch scheitern.

Der Erfolg der Aktion hängt von folgenden Faktoren ab:

Basischance	15
Fähigkeitsmodifikator	+7 mal die Summe aus Kundschafter-, Diebes- und Spionstufe Wunden vermindern die Fähigkeitsmodifikatoren (20% Wunden, bedeutet nur mehr 80% der Fähigkeit)
Unsichtbar	+50
Zufallswert	+/-15
Belagerung	-30

Zielmodifikatoren
Ziel ist Gefangener bei einem Charakter
-7 mal die Summe aus Kundschafter-, Diebes- und Spionstufe des Charakters
-3 mal die Assassinenstufe des Charakters
Ziel ist Gefangener bei einer Streitkraft oder Gilde
-Wurzel aus (Summe Wachewert aller anwesenden Soldaten x 3)

Hinweis: Sollte der Zielcharakter von einem Toten 'bewacht' werden, dann wird der Versuch in jedem Fall klappen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 45 Schleich	Rescue Character C 215 (C9)	Rescue Option: Free into your force (OK)

Schleicher (Charakter ID#45) versucht, den Charakter ID#215 zu befreien. Der Charakter ID#215 ist anschließend in derselben Streitkraft wie der Befreier und frei.

C10 FLUCHTVERSUCH/*ESCAPE ATTEMPT* (Jeder Charakter)

Jeder Charakter kann versuchen, aus der Gefangenschaft zu entfliehen. Sollte der Charakter zum Zeitpunkt der Befehlsabgabe kein Gefangener sein, dann kostet der Versuch keine Charakteraktion (dies steht im krassen Gegensatz zu allen anderen Verdeckten Befehlen).

Wenn der Charakter freikommt, dann flüchtet er in die angegebene Streitkraft. Diese Streitkraft kann auch deaktiviert sein, sie wird dann auf der richtigen Provinz automatisch eröffnet. Sollte die angegebene Streitkraft nicht auf derselben Provinz sein oder es wurde keine Streitkraft angegeben, dann flüchtet der Charakter in die Streitkraft, in der er gefangen war.

Es ist zwar einfacher, einem Charakter zu entkommen, jedoch kann es im Falle eines Fehlschlags zu einem Duell mit dem Bewacher kommen. Der Gefangene kämpft dann ohne Waffen und Rüstung.

Unter *'Escape to'* hat man die Wahl, ob man in eine *Offmap Force*, in eine *eigene Streitkraft* oder in eine *beliebige in der Provinz befindliche vorhandene Streitkraft* zu flüchten versucht.

Sollte der Fluchtversuch fehlschlagen, bleibt der Sponsor erstmal Gefangener.
Allerdings gibt es im Rahmen des Fluchtversuchs selbst noch eine weitere Chance auf Flucht, wenn der Gefangene von einem anderen Charakter gefangen gehalten wird. Dann kann es mit Glück zu einem Charakteraktions-Duell kommen (siehe Seite 82).
Sollte der Sponsor gewinnen (weniger Wunden als der Kidnapper), dann ist er frei. Andernfalls ist er weiter Gefangener.
Es gibt auch die Chance, dass der Gefangene seine Ausrüstung rechtzeitig für das Duell findet. Wenn nicht, kämpft er nackt (beim Sieg und damit erfolgreicher Flucht findet er sie hinterher wieder).

Ist der Charakter aber in einer Streitkraft oder Gilde gefangen, dann wird er bei gescheitertem Fluchtversuch einfach wieder in seine Zelle gesteckt.

Der Erfolg der Aktion hängt von folgenden Faktoren ab:

Basischance 20
Fähigkeitsmodifikator +7 mal die Summe aus Kundschafter- und Diebesstufe
Wunden vermindern die Fähigkeitsmodifikatoren
(15% Wunden, bedeutet nur mehr 85% der Fähigkeit)
Unsichtbar +50
Zufallswert +/-15

Zielmodifikatoren
Ziel ist Gefangener bei einem Charakter
-7 mal die Summe aus Kundschafter- und Diebesstufe des Charakters
-3 mal die Summe aus Spion- und Assassinenstufe des Charakters
Ziel ist Gefangener bei einer Streitkraft oder Gilde
-Wurzel aus (Summe Wachewert aller anwesenden Soldaten x 3)

Hinweis: Wenn der Gefangene von einem toten Charakter flüchten will, gelingt der Versuch automatisch.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 417 Karlo	Escape Attempt to F 100 (C10)	(OK)

Karlo (Charakter ID#417) versucht zu entkommen. Falls ihm die Flucht gelingt, befindet er sich in der Streitkraft ID#100, die automatisch in der Provinz seines Kerkers eröffnet wird.

C11 VERURSACHE AUFRUHR/*CAUSE STRIFE IN A POP SEGMENT* (Aufrührer)

Durch das Verbreiten von Lügen und Gerüchten kann ein Charakter mit der Fähigkeit des Aufrührers Unruhe in Volksgruppen bringen. Geschickte Aufrührer wiegeln das Volk auf, ein Teil rebelliert, und der SEI wird vermindert (um 1 bis 3 mal die Stufe des Aufrührers). Ein Rassenunterschied zwischen dem Aufrührer und der Zielvolksgruppe wirken sich negativ auf die Chance für einen Erfolg aus. Der Sponsor muss sich in derselben Provinz aufhalten wie das Ziel.

Der Erfolg der Aktion hängt von folgenden Faktoren ab:

Basischance 20
Fähigkeitsmodifikator +7 mal die Aufrührerstufe
Wunden vermindern die Fähigkeitsmodifikatoren
(10% Wunden, bedeutet nur mehr 90% der Fähigkeit)
Belagerung -50, wenn die Volksgruppe unter Belagerung steht und der Aufrührer nicht in der gleichen Streitkraft ist
Rassenmodifikator, wenn der Aufrührer nicht die gleiche Rasse wie die Volksgruppe hat
- den Diplomatiefaktor für die beiden Rassen (meistens zwischen -200% bis -999%)
Wachenmodifikator
-Wurzel aus (Summe Wachewert aller anwesenden Soldaten x 3)

Hinweis: Wenn der Versuch fehlschlägt, kann der Aufrührer gefangen werden oder einfach entkommen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 836 Stamm	Cause Strife in Ps 10 (C11)	(OK)

Die Stamm (Charakter ID#836) versucht, die Volksgruppe ID#10 aufzuwiegeln.

C12 ENTWENDE GEGENSTAND/*STEAL ITEM* (Dieb)

Charaktere mit der Diebesfähigkeit können versuchen, Gegenstände aus dem Besitz von Charakteren, Streitkräften, Gilden oder Märkten zu entwenden. Unter Gegenstand ID# ist die ID# des Gegenstandes anzuführen. Bei jeder Aktion kann der Dieb nur eine Art von Gegenstand stehlen. Wenn der Dieb weniger anfindet als erwartet, stiehlt er alles, was da ist. Der Dieb muss sich in derselben Provinz wie das Ziel aufhalten.

Hinweis 1: Für Spiele, die **vor dem 1. August 2014** gestartet wurden, gelten noch die **alten C12 Regeln**. Auch für laufende Legends 3 Spiele. Hier ein PDF-File mit der alten Berechnung:
http://www.ssvgraz.com/diverses/Befehl_C12_alt.pdf

Hinweis 2: Wenn ein Zielcharakter einen Leibwächter hat, der Leibwächter am Leben und in der selben Streitkraft wie der Zielcharakter ist, dann werden die Fähigkeiten des Leibwächters dazu verwendet, um den Abzug für den Dieb zu berechnen, wenn sich durch den Leibwächter ein höherer Abzug für die Diebstahlsaktion als durch den eigentlichen Zielcharakter ergibt.

Hinweis 3: Der Abzug durch die Fähigkeiten des Zielcharakters wird verdoppelt, wenn der zu stehlende Gegenstand *in Verwendung* ist. Gegenstände werden zuerst aus dem Besitz des Zielcharakters gestohlen. D.h., sollte der Zielcharakter einen Gegenstand ausgerüstet und denselben Gegenstand im Besitz haben, wird der Gegenstand zuerst aus dem Besitz gestohlen und der in Verwendung ignoriert, wenn nur 1 Gegenstand dieser ID# gestohlen wird.

Hinweis 4: Ist der Dieb überladen, also bis zum Doppelten seiner Tragkapazität (gleiche Berechnung wie für einen Teleport), dann kann er keinen C12-Befehl ausführen.

Hinweis 5: Weiters kann weder ein begrabener noch ein gefangener Charakter Ziel einer C12-Aktion sein.

Der Erfolg der Aktion hängt von folgenden Faktoren ab:

Basischance	0
Fähigkeitsmodifikator	+7 mal die Diebesstufe Wunden vermindern die Fähigkeitsmodifikatoren (20% Wunden, bedeutet nur mehr 80% der Fähigkeit).
Unsichtbar	+2 mal die Diebesstufe (Wunden wie oben).
Geschicklichkeitsmodifikator	+2 mal Geschicklichkeit des Charakters.
Belagerung	-50 (wenn der Dieb die Belagerungslinie überschreiten muss).
Wachenmodifikator	-Wurzel aus (Summe Wachewert aller anwesenden Soldaten x 3) wenn das Ziel eine Streitkraft ist, oder der Zielcharakter der Oberkommandierende, in einem Kampffreiplatz eingeteilt oder Besitzer der Force ist (muss anwesend sein).
Wachenmodifikator	-Wurzel aus (Summe Wachewert aller anwesenden Soldaten x 3) wenn das Ziel eine Gilde ist oder der Zielcharakter ist in der Gilde.
Wachenmodifikator	-Wurzel aus (Summe Wachewert aller anwesenden Soldaten x 3) wenn das Ziel ein Markt ist.

Zielmodifikatoren, wenn das Ziel eine Streitkraft ist:
- -25, wenn das Ziel eine Wolkenburg ist.
- -70, wenn das Ziel eine Lagerstätte ist.
- -280, wenn das Ziel eine Ruine ist.

Zielmodifikatoren, wenn das Ziel ein Charakter ist (Wunden reduzieren die Stufen):
- -7 mal die Diebesstufen des Zielcharakters.
- -3 mal die Summe aus Spion-, Kundschafter-, Assassinen- und Waldläuferstufen.

Gewicht der gestohlenen Gegenstände:
- -Wurzel aus dem Gewicht der Gegenstände.

Bei Erfolg:
Wenn der Diebstahl bemerkenswert gut war, dann wird in den „Palantir Network“ der Diebstahl erwähnt. Wenn der Diebstahl geradeso geklappt hat, dann wird in den „*Events*“ die ID# des Sponsors genannt.

Sollte der Diebstahlsversuch fehlschlagen:

Sponsor wird gefangen
- Gefangennahme kann nur erfolgen, wenn das Ziel eine Streitkraft, eine Gilde oder ein Markt ist, die von Soldaten bewacht werden, oder ein Zielcharakter, der von Streitkraft- oder Gildesoldaten bewacht wird, oder wenn sich der Zielcharakter selbst soweit verteidigen konnte, um den Dieb gefangen zu nehmen.
- Soldaten mit einem Wachewert werden immer den Dieb als Gefangenen festhalten.
- Ein Markt wird bei erfolgreicher Gefangennahme den Gefangenen an seine Stadt weitergeben (als Gefangenen).
- Wenn sowohl eine Streitkraft als auch eine Gilde einem Zielcharakter Schutz durch Soldaten bieten, dann wird der gescheiterte Dieb von der nominell stärkeren Wache gefangenen genommen werden.
- Ein Charakter wird nur dann einen Dieb gefangen setzen, wenn er nicht durch Soldaten beschützt war, und der Dieb tot ist oder er sich in einem Duell auf Grund eines Fluchtversuchs als der Stärkere erweisen wird.
- Der Zielcharakter wird den Gefangenen an seinen Leibwächter weitergeben, wenn dieser besser die Flucht des gefangenen Diebes zu verhindern weiß.
- Ist eine Gefangennahme nicht erlaubt (warum auch immer), dann wird der Zielposition stattdessen die Charakter-ID# des Diebes mitgeteilt.

Sponsor bekommt Wunden
- Die Zielposition bekommt die Charakter-ID# des Diebes.
- Wenn die Wunden den Dieb töten, dann wird stattdessen obige „Sponsor wird gefangen“ Routine ablaufen. Wenn nicht, kann der Dieb flüchten.

Ziel erhält die Charakter-ID# des Diebes
- Das Ziel erhält ein „Event" über den fehlgeschlagenen Diebstahlsversuch.

Ziel wird gewarnt
- Das Ziel bekommt eine Warnung, dass ein Unbekannter sich herumgetrieben hat, aber verjagt werden konnte.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 233 Glauh	Steal Item from G 144 (C12)	Item an Amount: 2 x 998 Black Rose (OK)

Glauh (Charakter ID#233) versucht, der Gilde ID#144 drei Gegenstände #998 zu stehlen.

C13 VERLEUMDE GILDE/*SLANDER GUILD* (Aufrührer)

Durch das Verbreiten von Lügen und Gerüchten kann ein Aufrührer den Ruf einer Gilde schädigen. Das Volk wird gegen die Gilde aufgewiegelt und somit die Stärke der Gilde vermindert. Diese Verleumdung kann die Stärke der Gilde um 10% der Aufrührerfähigkeit vermindern, aber nicht mehr als um 4 Punkte.

Der Erfolg der Aktion hängt von folgenden Faktoren ab:

Basischance	10
Fähigkeitsmodifikator	+7 mal die Aufrührerstufe Wunden vermindern die Fähigkeitsmodifikatoren (25% Wunden, bedeutet nur mehr 75% der Fähigkeit)
Zufallswert	+/-15
Wachenmodifikator	-Wurzel aus (Summe Wachewert aller anwesenden Soldaten x 3)
Belagerung	-50

Hinweis: Sollte die Verleumdung fehlschlagen, besteht die Chance, dass der Aufrührer gefangen wird.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 836 Stamm	Slander Guild G 12 (C13)	(OK)

Die Stimme (Charakter ID#836) versucht, die Stärke der Gilde ID#12 zu vermindern.

C14 PLÜNDERE GRAB/*ROB GRAVES* (Dieb)

Charaktere mit der Diebesfähigkeit können in Friedhöfe eindringen, tote Charaktere freilegen und deren Besitztum entwenden. Wenn ein Dieb ein Grab plündert, nimmt er 70% bis 100% des Besitzes des Toten mit.

Die Plünderung eines Grabes ist gefährlich, da der Dieb sich dabei eine Seuche zuziehen kann. Die Basischance dafür ist 5%, doch kann sie bis zu 45% erreichen, je nach Zustand des Toten. Sollte der Begrabene Zeichen besitzen, kann es zu Flüchen und anderen Auswirkungen auf den Grabräuber kommen.

Der Dieb muss sich in derselben Provinz aufhalten wie das Grab, um diesen Befehl durchführen zu können.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 208 Raker	Rob Grave C 198 (C14)	(OK)

Raker (Charakter ID#208) plündert das Grab von Charakter ID#198.

DIPLOMATIEBEFEHLE

Zu den kompliziertesten Befehlen gehören die Diplomatie-Befehle. Es ist für manche Spieler ein Alptraum, die vielen Faktoren, die bei der Diplomatie mitspielen, zu verstehen. Das Beeinflussen eines bestimmten Charakters (vielleicht ein Modulstadtbesitzer?) kann zu unglaublicher Frustration führen. Mit viel Pech kann man schon mal 20 und mehr Versuche benötigen, um einen bestimmten Charakter endlich zu überzeugen. Wie gesagt, mit viel Pech, die Regel ist dies nicht, und davon soll man sich nicht abschrecken lassen. In Summe wird sich über die ganze Spieldauer das 'Glück' oder das 'Pech' wieder ausgleichen. Oft ist es 'nur' Pech, wenn ein Charakter einfach nicht überlaufen will, und dies ist kein 'Bug' im Programm. Für einen Charakter mit Prestige hat man nun einmal maximal 32% Chance, um diesen zu überzeugen, in die eigene Position zu wechseln.

Einiges über die Diplomatiebefehle D1 bis D4:

- Können nicht von Beschworenen Charakteren (C#1201 bis #1250) ausgeführt werden.
- Können nicht von einem bezauberten oder beauftragten Charakter ausgeführt werden.
- Können nicht auf einen Gefangenen gemacht werden.
- Können nicht auf einen anderen Hauptcharakter (C#1 bis #200) gemacht werden.
- Sponsor und Ziel müssen in derselben Provinz stehen.
- Sind die beiden beteiligten Charaktere in unterschiedlichen Streitkräften, und die Streitkraft des Zieles ist unter Belagerung, dann erhält der Diplomat -50 auf seinen Diplomatiebefehl.
- Ist der Sponsor verwundet, verringert sich seine Chance abhängig von seinen Wunden. Hätte der Diplomat z.B. 45% Wunden und bei seiner Diplomatie eine Chance von 35%, dann werden die -45% Wunden davon abgezogen und der Charakter hätte dann -10% Chance (also gar keine!).
- Pest/*Black Death* modifiziert die Diplomatie mit einem Multiplikator von 0.2.
- Pocken/*Pox* modifiziert die Diplomatie mit einem Multiplikator von 0.8.
- Wenn der Sponsor oder das Ziel ein Berserker ist, und die Diplomatie schlägt fehl, dann gibt es eine Chance (1 x Summe der Stufen der Berserker), dass die beiden eine Rauferei beginnen mit dem Ergebnis von 1% bis 10% Wunden für jeden.
- Sollten sich der Sponsor und das Ziel nicht auf derselben Koordinate befinden, dann kostet der Versuch keine Aktion.
- Sollte der Zielcharakter bereits von derselben Position (vielleicht im Versuch zuvor) übernommen worden sein, so kostet ein weiterer Versuch keine Aktion.

D1 ÜBERREDE CHARAKTER/*INDUCE CHARACTER* (Jeder Charakter)

Dieser Befehl ist eine gute Möglichkeit, Charaktere anderer Spieler oder NSC zu übernehmen. Im Einklang mit der Überredungskunst geht eine Zahlung an den Zielcharakter, um ihm den Seitenwechsel schmackhaft zu machen. Sollte ein solcher Versuch fehlschlagen, kann es sein, dass die Loyalität des Zielcharakters steigt (1 bis 10 Punkte). Weitere Überredungsversuche werden dadurch um einiges schwieriger. Die Kronen werden vom Zielcharakter sofort verprasst. Die Chancen für diesen Befehl errechnen sich gleich dem Befehl D2, aber es wird noch folgendes ADDIERT, nämlich für die eingesetzten Kronen:

$$\frac{\text{Kronen}}{\text{Habgier} + (\text{Basisprestige} \times 20)}$$

Habgier heißt auf Englisch *Greed resistance*.
Man kann bei diesem Befehl maximal 32.767 Kronen einsetzen. Sollte dieser Wert größer 30 werden, dann wird er auf +30 gekürzt. Sollte der Wert kleiner 1 werden, dann wird er zu einem Minuswert von -1 bis -99.

Beispiel: Sollte z.B. ein errechneter Wert von 0.26 rauskommen, ergibt sich ein Minuswert von -74 für die Chance des Befehles D1.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 205 Loris	Induce Character C 836 xy (D1)	Crowns: 500 (OK)

Loris (Charakter ID#205) bezahlt Charakter ID#836 500 Kronen, und versucht, ihn zu überreden, auf seine Seite zu wechseln.

D2 BEEINFLUSSE CHARAKTER/*INFLUENCE CHARACTER* (Jeder Charakter)

Dies ist der am häufigsten verwendete Diplomatiebefehl. Diskussionen, Verhandlungen und Gespräche sind eine billige, gewaltlose Möglichkeit, die Kontrolle über einen Charakter zu erlangen. Sollte dieser Befehl fehlschlagen, geht der Zielcharakter seiner bisherigen Beschäftigung weiterhin nach, ohne vergrämt oder gar beleidigt zu sein. Sollte der Befehl klappen, kommt der Charakter unter die eigene Kontrolle und die Loyalität des Charakters verändert sich nicht.

Der Charakter wird in den folgenden Fällen auf keinen Fall zu übernehmen sein:

a. Zielcharakter besitzt eine Gilde, und der Sponsor hat bereits 15 Gilden.
b. Zielcharakter besitzt eine Streitkraft, und der Sponsor hat bereits 30 Streitkräfte.
c. Zielcharakter besitzt einen Markt, und der Sponsor hat bereits 8 Märkte.
d. Der Sponsor hat bereits 40 Charaktere.

Die Modifikatoren, die eine Diplomatie beeinflussen, sind:

+ Einfluss des Sponsors (Wert in der Klammer) mal 3.
Der Einfluss errechnet sich aus dem BasisEinfluss + Status + Gegenstände + Zauber (nicht mehr als die Basis) + Vertrauter + Titel + Zeichen + Segen/Fluch (Segen/Fluch nicht mehr als +100%/-85%).
- Loyalität des Zielcharakters mal 2.
+ Aussehen, falls der Sponsor ein anderes Geschlecht hat, und die Differenz des Aussehens 10 nicht übersteigt, wird die Differenz mal 1.5 gerechnet.
- Aussehen, falls der Sponsor ein anderes Geschlecht hat, und die Differenz des Aussehens 10 übersteigt, wird die Differenz mal 1.0 gerechnet.
+/- Diplomatiefaktor: Sponsorrasse gegen Zielrasse. Wenn der Wert nicht beschrieben steht, dann bewegt er sich meist von -200% bis -999%. Monsterrassen (Rasse >#280) können nur von derselben Rasse überredet werden
+/- Statuseffekt: wenn das Ziel einen Status hat, der Sponsor aber nicht, gilt der 'Normal Diplomacy'-Diplomatiefaktor. Wenn der Sponsor den gleichen Statustyp (Untot, Werkreatur, Religiös oder Anderer) als das Ziel hat, dann wird die Statusstufe (ranking) des Sponsors minus der Statusstufe (ranking) des Ziels verwendet. Wenn die Stati unterschiedlich sind, dann zählt die Stufe, die der Status des Sponsors in der Statuskette des Ziels hat.
+ Zeichen: Wie sich Zeichen auf die Diplomatie auswirken, ist weitgehend unbekannt. Was jedoch bekannt ist, ist, dass sie Boni bis zu +30 geben können. Folgende Effekte sind noch bekannt:
Zeichen des Bösen: +15, wenn das Ziel einen Untotenstatus hat, +5 auf folgende Rassen: 202, 222, 242, 208, 228, 248.
Zeichen der Göttlichkeit: +5, wenn das Ziel einen religiösen Status hat, +5 auf 203, 223, 243.
Zeichen der Macht: +3, wenn das Ziel einen Werstatus hat.
Zeichen des Schicksal: +5 auf folgende Rassen: 206, 226, 246, 210, 230, 250.
+/- Religionsmodifikator: Sponsorreligion gegen Zielreligion.
-5, wenn Sponsor oder Ziel wahnsinnig ist.
-10, wenn das Ziel ein NSC ist (nicht von einem Spieler kontrolliert).
- (11mal Differenz Prestige des Zielcharakters minus Prestige des Sponsorcharakters) wenn das Prestige des Zielcharakters höher ist, als das Prestige des Sponsorcharakters. Für einen Hauptcharakter (C#1-200) zählt sein Effektives Prestige.
-100 wenn der Sponsor nicht ein Charakter zwischen C#1 und C#1000 ist, und das Ziel Prestige hat
Hinweis: Sollte der Sponsor mehr Prestige haben, dann gibt es keinen positiven Effekt.
+/- Parteimodifikatoren:
-999, wenn Sponsor und Ziel nicht derselben Partei angehören (kann aber von Modul zu Modul differieren)
+/-10 Zufallswert

Die Summe wird multipliziert mit 0.2 (falls der Sponsor die Pest hat), mal 0.8 (falls der Sponsor die Pocken hat), und den Wunden.

Die maximale Chance gegen Prestigecharaktere beträgt 32% (kleine/*poor* Chance), ansonsten ist 90% der Maximalwert.

Um seinen Erfolg rasch abzuschätzen, kann man folgende Faustregel verwenden:
(Einfluss des Sponsors mal 3) minus (Loyalität mal 2 des Ziels) minus (11mal den Prestigeunterschied zum Ziel). Wie gesagt, es ist wirklich nur eine Faustregel.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 45 Falcon	Influence Character C 417 xy (D2)	(OK)

Falcon (Charakter ID#45) versucht, den Charakter ID#417 zu beeinflussen.

D3 **BESTECHE CHARAKTER**/*BRIBE CHARACTER* (Jeder Charakter)

Bestechung ist eine unschöne Art, die Loyalität eines Charakters zu neutralisieren. Der Befehl wird dazu verwendet, Bestechungsgelder an den Zielcharakter weiterzugeben, um dessen Loyalität zu senken, damit der Charakter neutral wird (von keinem Spieler kontrolliert). Sollte der Versuch fehlschlagen, steigt die Loyalität des Charakters, und der Besitzer erhält einen Bericht über den Versuch. Die Kronen werden jedoch vom Charakter auf jeden Fall sofort verprasst. Man kann bei diesem Befehl maximal 32767 Kronen einsetzen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 323Groo	Bribe Character C 215 xy (D3)	Crowns: 200 (OK)

Groo (Charakter ID#323) versucht, Charakter ID#215 mit 200 Kronen zu bestechen.

D4 **SCHÜCHTERE CHARAKTER EIN**/*INTIMIDATE CHARACTER* (Jeder Charakter)

Dies ist ein Versuch, einen Charakter unabhängig zu machen. Wenn der Befehl erfolgreich ist, wird der Charakter nicht unter die eigene Kontrolle gebracht. Der Befehl funktioniert gleich dem Befehl D2, nur wird die ½ Differenz der Kampferfahrung/*PC* der beiden Charaktere als Modifikator herangezogen. Sollte der Versuch fehlschlagen, so kann die Loyalität des Charakters zu seiner derzeitigen Position steigen. Dieser Befehl bringt nur dann etwas, wenn man selbst eine gute Chance hat, den Charakter zu übernehmen, doch ihn selbst nicht haben will.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 15 Rabatz	Intimidate Character C 836 xy (D4)	(OK)

Rabatz (Charakter ID#15) versucht, Charakter ID#836 einzuschüchtern.

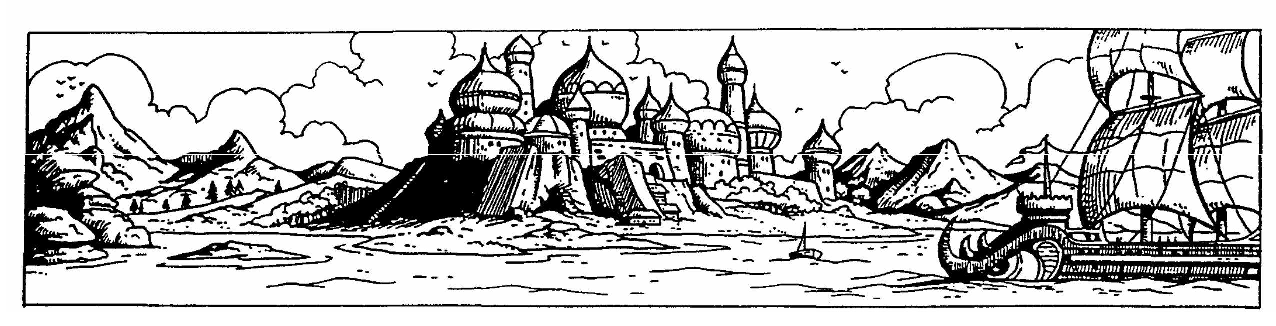
D5 **FORSCHE NACH GERÜCHTEN**/*LISTEN FOR LOCAL RUMORS IN CURRENT PLACE* (Aufrührer)

Charaktere mit der Fähigkeit des Aufrührers können sich bei der Stadtbevölkerung umhören und Gerüchte aufschnappen. Mächtige Aufrührer können umfangreiche Informationen beschaffen, z.B. vor kurzer Zeit stattfindende Ereignisse im Zusammenhang mit Gilden oder Charakteren. Der Aufrührer muss sich zum Zeitpunkt des Befehls in der Niederlassung befinden. Die Chance, dass man etwas erfährt, variiert von 1 bis 7 mal die Aufrührerfähigkeit. Die Gerüchte werden nicht immer wahr sein, und manchmal sind sie auch schon etwas älter.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 836 Stentor	Listen for Rumors (D5)	(OK)

Stentor (Charakter ID#836) forscht in der Niederlassung, in der er sich zur Zeit befindet, nach Gerüchten.



D6 FORSCHE NACH FERNEN GERÜCHTEN/*LISTEN FOR DISTANT RUMORS* (Aufrührer)

Charaktere mit der Fähigkeit des Aufrührers können sich mit Händlern und Reisenden unterhalten, um sie nach Gerüchten aus weit entfernten Niederlassungen auszufragen. Diese Informationen können durchaus auch Neuigkeiten aus nicht allzu ferner Vergangenheit enthalten. Mächtige Aufrührer erhalten dadurch Informationen über fast jede Niederlassung, egal wo sie sich befindet und wie hoch der Magieschutz der Streitkraft ist. Die Chance, dass ein Aufrührer die exakte Provinz einer Streitkraft erfährt, ist relativ gering und auch abhängig von den Grundeinstellungen des Spieles. Gute Aufrührer erfahren aber immer den ungefähren Aufenthaltsort einer Streitkraft, falls sie mit ihrer Aktion erfolgreich gewesen sind. Die Chance, dass man Gerüchte in und über die Streitkraft erfährt, variiert von 1 bis 7 mal die Aufrührerfähigkeit minus 30.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 836 Stentor	Listen for Distant Rumors F 3023 (D6)	(OK)

Stentor (Charakter ID#836) forscht nach Gerüchten über die Streitkraft ID#3023.

D7 EHRE CHARAKTER/*HONOR CHARACTER OWNED* (Hauptcharakter)

Die Ehrung eines Charakters in aller Öffentlichkeit steigert dessen Loyalität/*Loyalty*. Nur der Hauptcharakter kann die von ihm kontrollierten Charaktere ehren. Die Chance, dass der Befehl klappt, ist gleich dem modifizierten Einfluss des Sponsors plus 8 mal das Basisprestige des Zieles. Sollte der Befehl funktionieren, wird die Loyalität des Zielcharakters um 2 mal das Effektive Prestige des Sponsors plus einer zufälligen Zahl von 1 bis 5 erhöht. Das Ehren funktioniert also bei Zielcharakteren, die eine Menge Prestige haben, am besten.

Hinweis: Ehre Charakter kann nur auf Charaktere die dieselbe oder eine dazu verträgliche Rasse (=Nebenrasse) wie der Sponsor besitzen angewendet werden.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 45 Falcon	Honor Character C 215 xy (D7)	(OK)

Falcon (Charakter ID#45) ehrt Charakter ID#215 öffentlich.

D8 BESCHENKE CHARAKTER/*GIFT OF CROWNS TO CHARACTER OWNED* (Hauptcharakter)

Eine öffentliche Ehrung mit Geschenken ist eine gute Möglichkeit, die Loyalität eines Charakters zu steigern. Nur der Hauptcharakter kann die von ihm kontrollierten Charaktere ehren. Auf das Beschenken sprechen Charaktere, die kein Prestige und wenig Habgier/*Greed resistance* haben, am besten an. Sollte das Beschenken klappen, steigt die Loyalität des Zielcharakters in gleicher Weise wie beim Befehl D7. Die Chance berechnet sich wie folgt:

$$\frac{\text{Kronen}}{\text{Habgier}}$$

gekürzt auf 30. Addiert wird noch der modifizierte Einfluss des Sponsors minus (Prestige des Zielcharakters mal 12). Es können maximal 32.767 Kronen in den Befehl D8 investiert werden.

Hinweis: Beschenke Charakter kann nur auf Charaktere die dieselbe oder eine dazu verträgliche Rasse (=Nebenrasse) wie der Sponsor besitzen angewendet werden.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 94 Loris	Gift to Character C 215 xy (D8)	Crowns: 500 (OK)

Loris (Charakter ID#94) beschenkt Charakter ID#215 öffentlich mit 500 Kronen.

D9 FORSCHE NACH LEGENDEN/*BARD TO DISCERN LEGENDS, TALES AND SONGS* (Barde)

Charaktere mit der Bardenfähigkeit können sich unter die Bardengelehrten und die Kneipenhocker mischen, mit dem Ziel, Informationen über längst vergessene Mythen und Legenden zu erlangen. Mit der Hilfe mächtiger Bardenschulen und wohlbekannter Gaststätten kann so manche schwierige Passage erforscht, übersetzt und verstanden werden. Die Legenden werden dazu benötigt, die Geheimnisse des Spiels zu erforschen. Die Chance, ob ein Barde erfolgreich forscht, berechnet sich aus:

> 5 mal Bardenstufe plus 3 mal Gildenstärke (wenn der Barde in einer Bardenschule oder Gaststätte ist), das Maximum beträgt 95%, das Minimum 5%.

Wenn ein Barde erfolgreich ist, kann er die Legende singen (Befehl D10). In jedem Modul gibt es zwischen 25 und 50 Legenden.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 42 Garah	Listen for Legends (D9)	(OK)

Garah (Charakter ID#42) forscht in der Gaststätte oder Bardenschule, in der sie sich gerade befindet, nach Legenden.

D10 BARDENLIED/*BARD PERFORMANCE* (Barde)

Nur Charaktere mit der Bardenfähigkeit können ein Bardenlied singen. Nur durch das Singen einer Legende kann der Wert verschiedener Passagen bestimmt werden, um damit die Geheimnisse des Spiels zu ergründen. Es könnten sich ja auch einige Abenteuer darin 'verbergen'. Wenn der Barde eine Legende 'singt', bekommt sie der Spieler ausgedruckt, und der Barde kann wieder nach einer neuen Legende forschen (Befehl D9). Sollte der Barde sein Lied in einer Gaststätte zum Besten geben, bekommt der Gildenbesitzer eine Nachricht über dieses Ereignis und der Barde 1 bis 500 Kronen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 772 Lew	Bard Performance (D10)	(OK)

Lew (Charakter ID#772) singt eine Legende.

D11 DISKUTIERE POLITIK/*DISCUSS POLITICS* (Jeder Charakter)

Wenn man sich in derselben Provinz wie der Zielcharakter aufhält, kann man folgendes erfahren:

- Ein Charakter, der von einem Spieler kontrolliert wird und maskiert ist, wird jegliche Diskussion ablehnen und nichts sagen. Man erhält keinerlei Informationen, und die Charakteraktion wurde verbraucht.
- Ein Charakter, der von einem Spieler kontrolliert wird und demaskiert ist, wird über seine Positionszugehörigkeit (ID#1 bis #200) plaudern, weiters welcher Partei die Position angehört, und auch, ob der Zielcharakter selbst einer Partei angehört.
- Ein Charakter, der von keinem Spieler kontrolliert wird (ein NSC und in jedem Fall maskiert), wird seine Parteizugehörigkeit, sollte er Mitglied sein, ausplaudern.

Hinweis: Berserker können wie bei Beeinflussungsversuchen eine Rauferei beginnen. Es wird 0% bis 10% Wunden für beide Seiten geben.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 10 Max	Discuss Politics with C 1022 xy (D11)	(OK)

Max, Charakter ID#100, diskutiert mit Charakter ID#1022 über dessen politische Einstellung. Wenn Charakter ID#1022 einer Partei angehört, wird Charakter ID#100 dies herausbekommen.

D12 ABSTIMMEN/*VOTE* (Variabel)

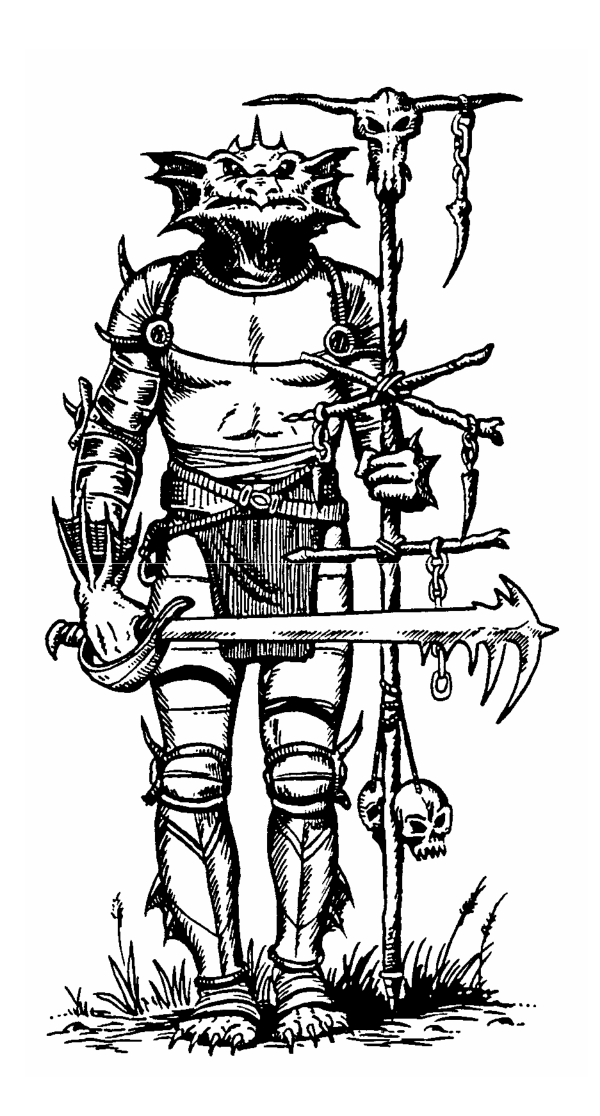
(dieser Befehl wird aktuell in keinem Spiel verwendet!)

Wahlen können in einigen Modulen abgehalten werden. Diese Wahlen können z.B. die Wahl des Hohenpriesters sein. Jede Wahl bekommt eine bestimmte Nummer durch den Spielleiter, das Modulbuch, oder schriftlichen Mitteilungen im Spiel zugeteilt. Der Sponsor wird bei seiner Stimmabgabe überprüft, ob er auch alle Bedingungen für die Wahl erfüllt. Unter Option '*Vote Number*' wird die Nummer der zur Abstimmung anstehenden Wahlnummer eingetragen und unter '*Vote For*' kann man '*Abstain*', '*Vote YES*' und '*Vote NO*' angeben.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 123 Lomy	Vote on Proposition 233 (D12)	Vote For: Vote NO (OK)

Lomy, Charakter ID#123, stimmt für die Wahlnummer #233 mit einem Nein.



STANDARDBEFEHLE

Alle diese Befehle kosten, solange nichts anderes beschrieben wird, eine Charakteraktion und in allen Fällen kostet ein Fehlschlag des Befehles eine Charakteraktion.

S1 TRAINIERE FÄHIGKEIT/*STUDY SKILL* (Magier bis Waldläufer)

Jeder Charakter kann versuchen, eine seiner Fähigkeiten (#1 bis #24) durch Training zu verbessern. Je mächtiger er in dieser Fähigkeit wird, desto schwieriger wird es, sie durch Training zu steigern. Innerhalb einer entsprechenden Gilde steigert sich die Chance auf Trainingserfolg, die Gilde gibt die Höhe ihrer Stufe zur Chance hinzu. Innerhalb jeder unterstützenden Gilde kann man Kronen einsetzen, die unter '*Guild Crowns*' angegeben werden, um die Chance für eine Steigerung weiter zu erhöhen. Wir verwenden die Option '*Skill*', um die ID# der Fähigkeit anzugeben, die verbessert werden soll. Der Charakter muss die Fähigkeit besitzen, die er trainieren will. Pro Runde kann ein Charakter ein und dieselbe Fähigkeit so oft trainieren, wie er Charakteraktionen dafür aufwenden will/kann.

Die Basischance errechnet sich wie folgt:

Basischance	5 mal (22-derzeitige Basisstufe)	(kann auch eine negative Zahl sein)
Gildenmodifikator	Unterstützende Gilde +1 mal Gildenstufe Unterstützender Gildenausbau +25	

Kronen-Modifikator in Gilde
Pro Gildenstufe können 10 Kronen eingesetzt werden
Die Auswirkung der Kronen errechnet sich wie folgt:

$$\frac{\text{Kronen}}{\text{Stufe der Fähigkeit}}$$

Eingesetzte Kronen können die Chance auf Erfolg maximal mit 1.5 multiplizieren, errechnet aus Stufe + Gilde.

Die kleinste Chance auf Erfolg ist 10% und die maximale Chance ist 90%.

Auf Grund der Formel erkennt man, dass man ab Stufe 20 keine Chance mehr zum Training hat, außer man ist in einer mächtigen Gilde. Charaktere sollten hier dann besser ihre Fähigkeiten anwenden (zaubern, spionieren, reformieren, etc.), als zu trainieren. Sie haben dann eine Chance, ihre Stufe zu steigern und die Vorteile der Aktion zu genießen.

Fähigkeiten

ID#	Fähigkeit	ID#	Fähigkeit	ID#	Fähigkeit
1	Magier	9	Druide	17	Aufrührer
2	Zauberer	10	Priester	18	Verwalter/Baumeister
3	Illusionist	11	Barde	19	Berserker
4	Totenbeschwörer	12	Assassine	20	Ritter
5	Beschwörer	13	Spion	21	Schwertmeister
6	Seher	14	Kundschafter	22	Axtmeister
7	Hexenmeister	15	Dieb	23	Meisterschütze
8	Runenmeister	16	Kaufmann	24	Waldläufer

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 60 Tahonka	Study Skill 9 Druid (S1)	(OK)

Tahonka (Charakter ID#60) trainiert seine Fähigkeit als Druide (#9) und wendet dafür keine Kronen auf.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 60 Tahonka	Study Skill 9 Druid (S1)	Guild Crowns: 490 (OK)

Tahonka (Charakter ID#60) trainiert seine Fähigkeit als Druide (#9) und wendet dafür 490 Kronen in einer Gilde auf. Hinweis: Die Kronen deuten auf eine Gilde Stufe 49 hin.

Beispiel: *C#60 ist ein Druide Stufe 30, er trainiert in einer Zauberkundigengilde Stufe 51. Seine Chance errechnet sich:*

Basis [(22-30)x5]: -40
Gilde: +51
Zwischensumme: +11
Kronen: (510/30) 17%

Nettochance ist also 11 mal 1.17 = 12.87%, gerundet 13%-Chance

S2 TRAINIERE ATTRIBUT/*STUDY ATTRIBUTE* (Kampferfahrung, Führungskraft, Einfluss)

Kampferfahrung, Führungskraft und Einfluss können mit diesem Befehl trainiert werden. Dafür gilt grundsätzlich ähnliches wie für Befehl S1, Trainiere Fähigkeit. Hier gilt:

5 mal (22-derzeitige Basisstufe) für die Kampferfahrung/*Personal Combat*
4 mal (22-derzeitige Basisstufe) für die Führungskraft/*Tactics*
3.5 mal (22-derzeitige Basisstufe) für den Einfluss/*Influence*

Nur Ritter- oder Waldläuferorden unterstützen beim Training von Kampferfahrung und Führungskraft. Kronen können wieder in jeder unterstützenden Gilde eingesetzt werden, um die Chancen zu erhöhen. Die Modifikatoren errechnen sich wie beim Befehl S1.

Unter Option '*Attribute*' wählt man unter den einzelnen Attributen die man trainieren möchte:

Personal Combat
Tactics
Influence

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 89 Gror	Study Attribute Personal Combat (S2)	Guild Crowns: 110 (OK)

Gror (Charakter ID#89) trainiert seine Kampferfahrung/*Personal Combat* in einer Waldläufergilde und wendet dafür 110 Kronen auf.

S3 LEHRE FÄHIGKEIT (#1 bis #24) / *TEACH SKILL TO CHARACTER* (Jeder Charakter)

Jeder Charakter kann mit diesem Befehl seine Fähigkeiten einem anderen Charakter beibringen. Der Zielcharakter muss den Befehl S4 geben (Lerne Fähigkeit). Der Lehrer muss sich während beider Befehle in derselben Provinz aufhalten wie der Schüler (muss aber nicht dieselbe Provinz sein). Wir verwenden die Option '*Skill*', um die ID# der Fähigkeit festzulegen, die gelehrt werden soll.
Die beiden Charaktere können verschiedenen Positionen angehören. Der Befehl bleibt so lange bestehen, bis die Aktion abgeschlossen ist, oder ein weiterer S3 oder S4-Befehl gegeben wird. Der Sponsorcharakter kann zur selben Zeit aber immer nur entweder Lehrer oder Schüler sein, nicht beides gleichzeitig und er kann immer nur eine Fähigkeit an einen anderen Charakter lehren und nicht gleichzeitig zwei Fähigkeiten (auch nicht an zwei oder mehrere Charaktere gleichzeitig). Man muss sich dies so vorstellen, dass der Lehrer einen Zeiger hat, der auf das Ziel hinweist. Sollte der Befehl durch den S4 des Zieles abgeschlossen werden, dann wird der Zeiger wieder auf 0 gesetzt. Sollte der Lehrer einen weiteren S3 oder einen S4 machen, wird der Zeiger entsprechend geändert und der 'alte' geht verloren.

Sollte die Fähigkeit Priester gelehrt werden, dann muss der Zielcharakter dieselbe Religion wie der Sponsor haben. Sollte eine der Fähigkeiten #1 bis #10 gelehrt werden, dann darf der Zielcharakter keine Fähigkeit #1 bis #10 haben. Die Reihenfolge, ob zuerst S3 und dann S4 oder umgekehrt, ist egal, es kann aber immer nur ein Befehl 'offen' sein.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 32 Rast	Teach Skill to Character C 414 Merlin (S3)	Skill: 10 Priest (OK)

Rast (Charakter ID#32) lehrt Charakter ID#414 die Priesterfähigkeit, beide Charaktere haben dieselbe Religion.

S4 LERNE FÄHIGKEIT (#1 bis #24) / *LEARN SKILL FROM CHARACTER* (Jeder Charakter)

Mit diesem Befehl kann ein Charakter eine Fähigkeit von einem anderen Charakter erlernen. Dieser muss jedoch einen S3-Befehl geben. Der Schüler muss sich während beider Befehle in derselben Provinz aufhalten wie der Lehrer (muss aber nicht dieselbe Provinz sein). Die neu erlernte Fähigkeit hat einen Wert von 1. Wir verwenden die Option '*Skill*', um die ID# der Fähigkeit festzulegen, die erlernt werden soll.
Der Befehl bleibt so lange bestehen, bis die Aktion abgeschlossen ist oder ein weiterer S3 oder S4-Befehl gegeben wird. Ein Charakter kann immer nur einen 'offenen' Lern-Befehl haben. Wenn der Befehl S4 gegeben wird, dann wird gecheckt, ob der S3 schon gegeben wurde, wenn ja, ist das Erlernen abgeschlossen. Wenn nicht, dann muss der Schüler weiter warten, bis der Lehrer endlich seinen Befehl macht. Mit einem weiteren S4 oder S3-Befehl des Sponsorcharakters (Schüler) wird die erste Aktion abgebrochen, der zweite Befehl überschreibt den ersten, ohne dass dieser jemals zu einem Erfolg führen kann.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 414 Merlin	Learn Skill to Character C 32 Rast (S4)	Skill: 10 Priest (OK)

Merlin (Charakter ID#414) erlernt die Priesterfähigkeit von Charakter ID#32, beide Charaktere haben dieselbe Religion.

S5 ÜBERNEHME FÄHIGKEIT VON GILDE (#1 bis #24) / *LEARN SKILL FROM GUILD* (Jeder Charakter)

Für eine vom Gildenbesitzer festgelegte Gebühr kann von einer Gilde eine Fähigkeit erlernt werden. Um diese Möglichkeit in Anspruch nehmen zu können, muss sich der Charakter in der Gilde aufhalten, die Gebühr bezahlen und die Fähigkeit bestimmen. Sollte man mehr Kronen einsetzen, als tatsächlich gefordert ist, dann wird nur der Betrag abgezogen, der auch notwendig ist. Wir verwenden die Option '*Skill*', um die Fähigkeit festzulegen. Die neue erlernte Fähigkeit hat einen Wert von 1.

Sollte als Fähigkeit Priester gelernt werden, dann muss der Sponsorcharakter dieselbe Religion wie die Kirche haben.
Sollte eine der Fähigkeiten #1 bis #10 gelernt werden, dann darf der Sponsorcharakter keine der Fähigkeiten #1 bis #10 bereits haben.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 215 Modin	Learn Skill from Guild : 12 Assassin (S5)	Learn from Guild: G 47, Crown Price: 25 (OK)

Modin (Charakter ID#215) will die Assassinenfähigkeit (#12) von der Gilde ID#47 erlernen. Sie ist bereit, bis zu 25 Kronen dafür zu bezahlen.

S6 ÜBERMITTLE ZAUBERSPRUCH AN GILDE/*TEACH SPELL TO YOUR MAGIC GUILD* (Magier bis Druide)

Bevor eine Gilde Zaubersprüche lehren kann, muss sie selbst erst die Zaubersprüche besitzen. Gilden für Zauberfähige können nur von Charakteren, die vom selben Spieler kontrolliert werden wie sie selbst, Zaubersprüche erlernen. Um einen Zauberspruch an eine Gilde übermitteln zu können, muss sich der Charakter während der Aktion in derselben Provinz wie die Gilde befinden. Zusätzlich muss er den Zauberspruch beherrschen. Wir verwenden die Option '*Spell*', um die ID# des Zauberspruches festzulegen, der übermittelt werden soll. Unter Option '*Crown Price*' wird der Preis für das Erlernen des Spruches festgelegt.

Hinweis: Die Gilde muss einen freien, leeren Freiplatz für das Erlernen von Zaubersprüchen haben, damit ein neuer Zauber in die Gilde gelegt werden kann. Falls kein Freiplatz frei ist, verwendet man den Befehl G3 (siehe dort), um wieder Platz zu schaffen. Eine Gilde kann 3 verschiedene Zauber zum Lernen zur Verfügung stellen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 74 Loris	Teach Spell to Your Guild G 36 (S6)	Crown Price: 50,, Spell: 244 Detect Powerpoint (OK)

Loris (Charakter ID#74) lehrt die Gilde ID#36 den Zauberspruch ID#244 Entdecke Magiequelle. Es wird bestimmt, dass es 50 Kronen kostet, den Spruch von der Gilde zu erlernen.

S7 NICHT IM SPIEL

S8 SPRECHE ZAUBERSPRUCH/*CAST SPELL USING MAGIC MANA BY AN ARCANIST* (Magier bis Druide)

Jeder Zauberfähige (Fähigkeit #1 bis #9) in Legends kann Zaubersprüche sprechen. Charaktere, die nicht zauberfähig sind, können zaubern, wenn sie einen Gegenstand 'In Verwendung/*In Use*' haben, der Zaubersprüche sprechen kann, und sie dessen Restriktionen erfüllen. Das Schema des Befehles sieht so aus:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	Char. ID#	Cast Spell # Spell (S8)	Spell Target: XY,, Arcane Mana Points: X, (OK)

Sponsor: Die Charakter-ID# des Charakters, der den Spruch kennt und ihn sprechen will.
Order: Der Befehl '*Cast Spell*', die ID# und der Name des Zaubers und (S8) für das Befehlskürzel.
Order Status: Das Ziel des Zaubers (=*Spell Target*), die eingesetzten Magiepunkte (=*Arcane Mana Points*) und eventuell, wenn es notwendig ist, noch eine zusätzliche Option (=*Spell Qualifier*).

Als Ziel/*Target* des Zaubers muss man die diversen Ziele genau unterscheiden, dies geschieht durch die Präfixe:

I Gegenstand/*Item*
F Streitkraft/*Force*
G Gilde/*Guild*
P Provinz/*Province*
C Charakter/*Character*
M Markt/*Market*
Ps Volksgruppe/*Population Segment*

<u>**Hinweise:**</u>

Kampfzauber (Duell- und Schlachtzauber):

- Wenn man einen Duell- und Schlachtzauber memoriert, dann ist das Ziel/*Target* immer der Zaubernde selbst, und unter '*Arcane Mana Points*' ist eine 1 einzutragen. 1 heißt in diesem Fall nur, dass der Zauber memoriert wird. Beim Memorieren wird weder eine Charakteraktion noch ein Magiepunkt verbraucht, ebenso werden eventuelle Rohstoffe als Zutaten für den Zauber nicht benötigt, erst beim 'echten' Sprechen im Kampf werden die Rohstoffe verbraucht.
- Wenn man einen Duell- und Schlachtzauber 'löschen' möchte, dann schreibt man unter '*Arcane Mana Points*' eine 0.
- Damit ein memorierter Duell- oder Schlachtzauber im Kampf gesprochen werden kann, muss der Charakter diesen Zauber entweder in seiner Spruchliste haben, oder von einem Vertrauten oder von einem ausgerüsteten Gegenstand/*Artefakt* bekommen.
- Dies beeinflusst aber nicht die Nutzung von Artefakten mit einem Autocast-Spell.

Provinzen:
Wenn in einem Zauber eine Provinz als Ziel gebraucht wird, dann hat man zwei Optionen:
1. man trägt eine genau definierte Provinz unter '*Spell Target*' ein, z.B. P 124/15 oder P 8/69.
2. man lässt die Option '*Spell Target*' frei.

Der Unterschied ist folgender:
- Wenn man eine genau definierte Provinz eingetragen hat, dann wird der Zauber nur wirksam, wenn sich der Charakter auch in dieser Provinz befindet (sollte der Charakter nicht auf der richtigen Provinz stehen, dann verbraucht er 1 MP und alle Rohstoffe, die für den Zauber benötigt werden).
- Wenn man '*Spell Target*' frei gelassen hat, dann wirkt der Zauber in jedem Fall, egal, wo sich der Charakter gerade aufhält.

Fehlschlag:
Sollte ein Zauber fehlschlagen (aus welchem Grund auch immer), dann kostet dies eine Charakteraktion, 1 Magiepunkt und sämtliche Rohstoffe, die der Zauber benötigt. Bei Beschwörungszaubern und Ritualisierungen (siehe Zauber #85-88), die fehlschlagen, verbraucht der Charakter alle eingesetzten MP.

Überzählige Magiepunkte:
Gibt man bei einem Zauberspruch mehr Magiepunkte an, als der Spruch braucht, gehen die überschüssigen MP verloren.

Freie Magiepunkte:
Freies Mana kann man von Gegenständen, Vertrauten oder der eigenen Disziplin (zur Erinnerung: Beim Sprechen von Zaubern aus der eigenen Disziplin spart man 3 MP) in jeden Zauber einsetzen. Unter '*Arcane Mana Points*' wird immer die Anzahl der in den Spruch investierten Magiepunkte angeführt. Der Computer rechnet selbständig alle magiepunktesparenden Faktoren ein.

Die unüblichen Zauber, die einen 'Spell Qualifier' als zusätzliche Option benötigen:

ID#	Bezeichnung	Ziel	Unter 'Spell Qualifier' anzuführen
24	Entferne Zeichen	Charakter ID#	ID# des Zeichens
96	Sammle Spezielle Rohstoffe	Streitkraft ID#	ID# des Rohstoffes
98	Errichte Mauer	Streitkraft ID#	ID# der Mauerart
140	Entdecke Fähigkeit	Charakter ID#	ID# der Fähigkeit
195	Magische Waffe	I#419	ID# der Waffe
196	Macht 1-Waffe	I#419	ID# der Waffe
197	Macht 2-Waffe	I#419	ID# der Waffe
198	Macht 3-Waffe	I#419	ID# der Waffe
199	Macht 4-Waffe	I#419	ID# der Waffe
201	Magische Rüstung	I#419	ID# der Rüstung
202	Macht 1-Rüstung	I#419	ID# der Rüstung
203	Macht 2-Rüstung	I#419	ID# der Rüstung
222	Segne Herde	Streitkraft ID#	ID# der Tierart
223	Verfluche Tiere	Streitkraft ID#	ID# der Tierart
234	Steigere spez. Rohstoff	x/y Koordinate	ID# des Rohstoffes
235	Senke spez. Rohstoff	x/y Koordinate	ID# des Rohstoffes
236	Steigere Pflanzenwachstum	x/y Koordinate	ID# der Pflanze
237	Senke Pflanzenwachstum	x/y Koordinate	ID# der Pflanze
245	Einfache Barriere	x/y Koordinate	Richtung, in der der Spruch wirken soll
246	Zweifache Barriere	x/y Koordinate	Richtungen, in die der Spruch wirken sollen
247	Zerstöre Barriere	x/y Koordinate	Richtung, in der der Spruch wirken soll

Man beachte auch die jeweiligen Hinweise bei den einzelnen Zaubersprüchen.

Duellzauber:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 962 Waryn	Cast Spell 17 Fireball (S8)	Spell Target: C 962 Waryn,, Arcane Mana Points: 1, (OK)

Waryn (Charakter ID#962) memoriert den Zauberspruch Feuerball (#17). Dem Charakter wird beim Memorieren kein Magiepunkt abgezogen, und es kostet auch keine Charakteraktion.

Schlachtzauber:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 666 Slegde	Cast Spell 127 Summon Fog (S8)	Spell Target: C 666 Sledge,, Arcane Mana Points: 0, (OK)

Sledge (Charakter ID#666) möchte den Zauberspruch Beschwöre Nebel (#127) streichen, sprich, er will diesen Zauber in der nächsten Schlacht nicht mehr sprechen. Dem Charakter wird kein Magiepunkt abgezogen und auch keine Charakteraktion.

Strategiezauber:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 74 Loris	Cast Spell 130 Summon Winternight (S8)	Spell Target: P 82/61,, Arcane Mana Points: 15, (OK)

Loris (Charakter ID#74) verwendet den Zauberspruch Beschwöre Winternacht (#130) in Provinz 82/61 mit 15 Magiepunkten.

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 14 Loris	Cast Spell 46 Ego Attack (S8)	Spell Target: C 66 xy,, Arcane Mana Points: 31,(OK)

Lona (Charakter ID#14) spricht den Zauber Ego Attacke (#46) mit 31 Magiepunkten auf Charakter ID#66 - Autsch!

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 99 Monika	Cast Spell 151 Scry Force (S8)	Spell Target: F 123,, Arcane Mana Points: 1, (OK)

Monika (Charakter ID#99) spricht den Zauber Spioniere Streitkraft (#151) mit 1 MP auf die Streitkraft F#123. Dieser Spruch schlägt fehl, weil der Zauber mindestens 2 MP über dem MAR der Zielstreitkraft benötigt. Der Zauber würde auch fehlschlagen, wenn der Zaubernde ein Seher wäre (spart bei eigener Disziplin 3 MP), denn auch er würde mit der Angabe von 1 MP scheitern.

Hinweis: Im LPE sind 2 Magiepunkte voreingestellt. Um obiges Ergebnis zu bekommen, muss man schon per Hand die MP auf 1 reduzieren.

Ungewöhnlicher Zauber:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 60 Tahonka	Cast Spell 245 Barrier of Nature I (S8)	Arcane Mana Points: 15,, Spell Qualifier: 5 South (OK)

Tahonka (Charakter ID#60) verwendet in der Provinz, in der er sich zum Zeitpunkt der Befehlsabgabe befindet, den Zauberspruch Einfache Barriere (#245). Der Spruch wird in jedem Fall gesprochen, egal auf welcher Provinz der Charakter sich befindet. Die Barriere wirkt in Richtung 5 (Süden).

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 60 Tahonka	Cast Spell 246 Barrier of Nature II (S8)	Spell Target: P 23/45, Arcane Mana Points: 15,, Spell Qualifier: 5 South, 8 Northwest (OK)

Tahonka (Charakter ID#60) verwendet in Provinz 23/45 den Zauberspruch Zweifache Barriere (#246). Sollte der Zaubernde nicht in Provinz 23/45 stehen, wird der Zauber fehlschlagen.

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 60 Tahonka	Cast Spell 247 Dispell Barrier of Nature (S8)	Spell Target: P 23/46, Arcane Mana Points: 15,, Spell Qualifier: 1 North (OK)

Tahonka (Charakter ID#60) verwendet in Provinz 23/46 den Zauberspruch Zerstöre Barriere (#247). Wie im obigen Beispiel angenommen, wurde eine Barriere von Provinz 23/45 in Richtung 5 (Süden) gesprochen. Die Bewegung ist also von Provinz 23/46 in Richtung 1 (Norden) blockiert. Um diese Blockade aufzuheben, verwendet man Spruch #247 in Provinz 23/46 in Richtung 1.

S9 VERANLASSE WUNDER/*CAST SPELL USING HOLY MANA* (Priester)

Dieser Befehl funktioniert genauso wie der Befehl S8.
Die Zauber, die ein Priester sprechen kann, können nur von der Liste der Religion oder von Gegenständen 'In Verwendung/*In Use*' stammen. Ein Priester kann keinen Vertrauten haben.

Sollte der Charakter ein Priester-Magier sein (ein Charakter, der sowohl eine Priester- als auch eine Zauberkundigen-Fähigkeit hat), dann kann er z.B. die Zauber, die er durch einen Vertrauten oder von der normalen Zauberkundigen-Spruchliste erhält, nicht mit dem Befehl S9 sprechen. Nur dann, wenn der Spruch auch in der Priesterzauberliste steht, kann er ihn sowohl mit S8 als auch mit S9 sprechen. Ein Charakter hat immer nur einen Manapool, auch ein Priester-Magier. Für das Sprechen der Zauber werden die Magiepunkte aus diesem Pool entnommen. Ob man S8 oder S9 verwendet, hängt davon ab, 'wer' den Spruch in der Liste hat und wer 'freies' Mana zur Verfügung stellt.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 89 Gror	Invoke Miracle 257 Create Holy Symbol (S9)	Miracle Target: 419 Silber,, Holy Mana: 5, (OK)

Gror (Charakter ID#89) wendet den Zauber Heiliges Symbol (#257) an. Ziel des Zaubers ist das Silber, das in ein Heiliges Symbol der entsprechenden Religion umgewandelt wird.

S10 BARDENSEGEN/BARDENFLUCH / *BARD BLESSING/CURSES* (Barde)

Charaktere mit der Bardenfähigkeit sind Künstler im Umgang mit Beleidigungen, Erniedrigungen und Schmeicheleien. Das Studium der Legenden und ihr Talent bieten ihnen die Möglichkeit, anderen Charakteren zu helfen oder sie zu behindern. Der Barde kann versuchen, einen Charakter, der sich in derselben Provinz aufhält wie er, zu segnen oder zu verfluchen. Der Erfolg dieser Aktion hängt von der Stärke der Bardenfähigkeit ab. Wir verwenden die Option '*Bless or Curse*', um zu bestimmen, ob das Ziel gesegnet/*blessed* oder verflucht/*cursed* werden soll. Der Segen/Fluch des Barden arbeitet genau wie der Segen/Fluch durch die Zaubersprüche (nur eben ohne die Überwindung des Magieschutzes).
Der maximal erreichbare Bonus eines Segens beträgt +100%, der Malus eines Fluches 85%.

Abhängig von der Stufe des Barden ist die Chance auf Erfolg, bzw. die *Auswirkung:*

Barden-stufe	Chance auf Erfolg	Auswirkung, wenn Erfolg	Barden-stufe	Chance auf Erfolg	Auswirkung, wenn Erfolg
5	29% bis 36%	20% bis 25%	**40**	95%	74% bis 79%
10	49% bis 60%	35% bis 40%	**50**	95%	84% bis 88%
15	68% bis 75%	44% bis 49%	**60**	95%	90% bis 96%
20	95%	55% bis 60%	**70**	95%	96% bis 100%
30	95%	64% bis 68%	**71+**	95%	96% bis 100%

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 836 Stentor	Bard Blessing/Curse C 1027 xy (S10)	Bless or Curse: Curse, (OK)

Stentor (Charakter ID#836) verflucht Charakter ID#1027.

S11 ERFORSCHE ZAUBERSPRUCH/*RESEARCH ARCANE SPELL* (Magier bis Druide)

Zauberfähige Charaktere (Fähigkeit #1 bis #9) können versuchen, ihr magisches Wissen zu erweitern, indem sie nach höherstufigen Zaubersprüchen forschen. Bis zu maximal 16 verschiedene Zaubersprüche kann ein Charakter direkt haben. Hier zählen nicht die Zauber von Vertrauten bzw. Gegenständen. Sammelsprüche erlauben es, 'mehrere' Zauber mit nur einem einzigen abzudecken, die Sammelsprüche zählen für das Limit der 16 Zauber immer nur als ein Spruch.
Zaubersprüche aus #1 bis #256 und #401 bis #499 können normal erforscht werden. Alte Magie/*Ancient Arcana* kann nur in Gilden, die die Alte Magie unterstützen, erforscht werden.
Charaktere in Zauberkundigen- oder Alchemisten-Gilden können weitere Kronen einsetzen, um die Chance der Forschung zu erhöhen. Ein Verdoppeln der Kronen erhöht die Basischance um 10 Prozent, ein Verdreifachen 20%, usw. Maximal kann man die Chance um 40% erhöhen.

Beipiel: Ein Charakter in einer Zauberkundigengilde forscht nach einem 2. Stufenspruch mit zusätzlichen 400 Kronen (er braucht also in Summe 500 Kronen). Seine Basischance sei mit 45% angenommen, er hat also mit den zusätzlichen 400 Kronen eine 85%-Chance (45 + 40% wegen dem Kroneneinsatz = 85%).

Ein Charakter, der in einer Gilde forscht, wird von dieser auch, sollte das Forschen schief gehen, in den negativen Auswirkungen beschützt. So kann es sein, dass der Charakter von den negativen Effekten nicht voll getroffen wird, aber gleichzeitig die Gilde Stufen (von 0 bis 10) verliert. Die Wahrscheinlichkeit, dass die Gilde unter einem Fehlschlag zu leiden hat, ist nicht bekannt.

Hinweis: Es wird gecheckt, ob der Charakter schon den entsprechenden Zauber hat. Wenn ja, dann bricht der S11 Befehl ab und der neue Zauber wird nicht erforscht. Dies kostet dann keine Aktion.

Erforschen von Sammelsprüchen:
Wenn ein Charakter einen Sammelspruch, z.B. #28 oder #126, erforscht, dann werden automatisch alle 'kleinen' Sprüche aus dieser Gruppe bzw. Disziplin gelöscht.

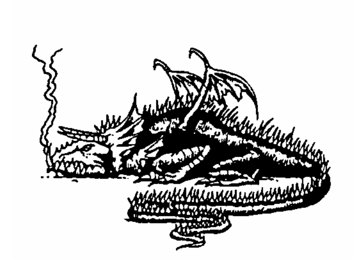
Beispiel: Der Charakter kennt die Zauber #1, #2, #5, #17 und #18. Jetzt erforscht er erfolgreich den Zauber #28 (Magiersymbol), daraufhin werden die Zauber #1, #2, #5, #17 und #18 gelöscht.

Die Basiskosten und die Auswirkungen bei Fehlschlag sind:

Spruchstufe	Kronen	Effekt bei Fehlschlag
1	25	keiner
2	100	Fluch von 5% bis 25%
3	225	Fluch von 5% bis 50%, Wunden von 1% bis 25%
4	400	Fluch von 25% bis 80%, Wunden von 1% bis 50%, Wahnsinn 1% bis 25% Chance
5	625	Fluch von 50% bis 80%, Wunden von 1% bis 75%, Wahnsinn 25% bis 75% Chance
6	900	Fluch von 50% bis 80%, Wunden von 50% bis 100%, Wahnsinn 50% bis 100% Chance
7+	1225	Fluch von 50% bis 80%, Wunden von 50% bis 100%, Wahnsinn 80% bis 100% Chance, Tod mit einer Wahrscheinlichkeit von 50%

Typische Chancen für das Erforschen ohne Zeichen, Wunden, Flüche oder zusätzliche Kronen:

Zauberkundiger	Zauber/Stufe	In Streitkraft	In Magier-Gilde Stufe 20
Magier 10	16 Feuersturm/2. selbe	+15% bis +35%	+55% bis +75%
Magier 10	71 Zombie Krieger/2. fremde	-10% bis +10%	+30% bis +50%
Magier 15	26 Teleport/3. selbe	+15% bis +35%	+55% bis +75%
Magier 20	46 Ego Attacke/3. fremde	+15% bis +35%	+55% bis +75%
Magier 30	126 Beschw.d. Unterwelt/5. fremde	-10% bis +10%	+30% bis +50%



Für die Chance, einen Spruch erfolgreich zu erforschen, gelten folgende Regeln:

Die Chance errechnet sich wie folgt:

5 x Basisstufe - Spruchstufenmodifikator - Modifikationen.

Spruchstufenmodifikator:

1 = -25	7 = -275
2 = -50	8 = -375
3 = -75	9 = -475
4 = -100	10 = -575
5 = -150	Sprüche >10 können niemals erforscht werden
6 = -200	

Weitere Modifikatoren:

+25 für eigene Disziplin.
+50 für Zeichen der Magie.
+10 für Zeichen der Macht.
- Fluchprozente (ein Segen ist egal).
- Wunden in Prozenten (Reduzierung der Basistufe!!).
-50, wenn wahnsinnig.
+2 x Gildenstärke in Zauberkundigengilde für Standard-Sprüche (Bereich #1 bis #256 und #401 bis #499).
+1 x Gildenstärke in Alchemistengilde für Standard-Sprüche.
+1 x die Alte Magie-Stärkestufe einer Zauberfähigengilde, wenn man sich darin aufhält und der Spruch ein Alte Magie Spruch ist. Die Alte Magie-Stufe der Gilde muss gleich der Stärkestufe des Spruches sein.
+ Kroneninvestition (max +40).

Anmerkung: Der Zufallsfaktor von +/-10 wird errechnet, nachdem die Chance auf das Maximum von 85% gekürzt wurde.

Beispiel: Ein Stufe 15-Magier, der zu 20% verwundet ist, versucht einen 3. Stufen-Magierspruch zu erforschen:

+60 = Basisstufe von 15 reduziert um 20% Wunden x 5
-75 = Abzug für 3. Stufenspruch
+25 = Für einen Zauber der eigenen Disziplin
+/-10 = Der Zufallsfaktor

Ergebnis = Zwischen 0% und +20% Chance, dass der Charakter erfolgreich ist - nicht gerade viel, oder?

Die maximal Chance beträgt 85%, danach kommt noch ein Zufallswert hinzu. Die minimale Chance kann auch ins Negative gehen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 74 Loris	Research Spell 65 Shadowstorm (S11)	Guild Crowns: 450 (OK)

Loris (Charakter ID#74) forscht nach dem Zauberspruch Schattensturm (#65) und wendet dafür 450 zusätzliche Kronen auf. In Summe braucht er also 675 Kronen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 74 Loris	Research Spell 16 Firestorm (S11)	(OK)

Loris (Charakter ID#74) forscht nach dem Spruch Feuersturm (#16) und wendet dafür keine zusätzlichen Kronen auf.

S12 LEHRE ZAUBERSPRUCH/*TEACH SPELL TO CHARACTER* (Magier bis Druide)

Jeder zauberfähige Charakter kann mit diesem Befehl einen Zauberspruch einem anderen Charakter beibringen. Der Sponsor muss den Zauberspruch direkt in seiner Liste stehen haben, oder der Zauber ist Teil eines Sammelspruches und der Sponsor kennt diesen Sammelspruch. Der Zielcharakter muss den Befehl S13 geben (Lerne Zauberspruch). Der Lehrer muss sich während beider Befehle in derselben Provinz aufhalten wie der Schüler (muss aber nicht dieselbe Provinz sein). Wir verwenden die Option '*Spell*', um die ID# des Zauberspruches festzulegen, der gelehrt werden soll.
Die beiden Charaktere können verschiedenen Positionen angehören. Der Befehl bleibt so lange bestehen, bis die Aktion abgeschlossen ist oder ein weiterer S12 oder S13-Befehl gegeben wird. Der Sponsorcharakter kann zur selben Zeit aber immer nur entweder Lehrer oder Schüler sein, nicht beides gleichzeitig, und er kann immer nur einen Zauberspruch an einen anderen Charakter lehren und nicht gleichzeitig zwei Sprüche (auch nicht an zwei oder mehrere Charaktere gleichzeitig). Man muss sich dies so vorstellen, dass der Lehrer einen Zeiger hat, der auf das Ziel hinweist, sollte der Befehl durch den S13 des Zieles abgeschlossen werden, dann wird der Zeiger wieder auf 0 gesetzt. Sollte der Lehrer einen weiteren S12 machen, wird der Zeiger entsprechend geändert und der 'alte' geht verloren. Die Reihenfolge, ob zuerst S12 und dann S13 oder umgekehrt, ist egal, der Zielcharakter darf aber nicht schon 16 Zaubersprüche haben.

Hinweis: Der Runenmeisterspruch #211 kann nicht an andere Charaktere weitergelehrt werden, den muss sich jeder Runenmeister selbst erarbeiten.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 666 Druss	Teach Spell to Character C 74 Loris (S12)	Spell; 130 Summon Winternight (OK)

Druss (Charakter ID#666) lehrt Charakter ID#74 den Zauberspruch Beschwöre Winternacht (#130).

S13 LERNE ZAUBERSPRUCH/*LEARN SPELL FROM CHARACTER* (Magier bis Druide)

Mit diesem Befehl kann ein Charakter einen Zauberspruch von einem anderen Charakter erlernen. Dieser muss jedoch einen S12-Befehl geben. Der Schüler muss sich während beider Befehle in derselben Provinz aufhalten wie der Lehrer (muss aber nicht dieselbe Provinz sein). Der Schüler darf auch noch nicht 16 Zaubersprüche haben. Wir verwenden die Option '*Spell*', um die ID# des Spruches festzulegen.
Der Befehl bleibt so lange bestehen, bis die Aktion abgeschlossen ist, oder ein weiterer S12 oder S13-Befehl gegeben wird. Ein Charakter kann immer nur einen 'offenen' Lern-Befehl haben. Wenn der Befehl S13 gegeben wird, dann wird gecheckt, ob der S12 schon gegeben wurde, wenn ja, ist das Erlernen abgeschlossen. Wenn nicht, dann muss der Schüler weiter warten, bis der Lehrer endlich seinen Befehl macht. Mit einem weiteren S12 oder S13-Befehl des Sponsorcharakters (Schüler) wird die erste Aktion abgebrochen, der zweite Befehl überschreibt den ersten, ohne dass dieser jemals zu einem Erfolg führen kann.

Hinweis: Den Runenmeisterspruch #211 kann man nicht von anderen Charakteren erlernen.

Erlernen von Sammelsprüchen:
Wenn ein Charakter einen Sammelspruch, z.B. #28 oder #126, von einem anderen Charakter erlernt (S12), dann werden automatisch alle 'kleinen' Sprüche aus dieser Gruppe bzw. Disziplin gelöscht.

Beispiel: Der Charakter kennt die Zauber #1, #2, #5, #17 und #18. Jetzt erlernt er erfolgreich den Zauber #28 (Magiersymbol), daraufhin werden seine Zauber #1, #2, #5, #17 und #18 gelöscht und durch Zauber #28 ersetzt.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 74 Loris	Learn Spell from Character C 666 Druss (S13)	Spell; 130 Summon Winternight (OK)

Loris (Charakter ID#74) erlernt von Charakter ID#666 den Zauberspruch Beschwöre Winternacht (#130).

S14 ÜBERNEHME ZAUBERSPRUCH VON GILDE/*LEARN SPELL FROM MAGIC GUILD* (Magier bis Druide)

Für einen vom Gildenbesitzer bestimmten Preis kann jeder zauberfähige Charakter einen Spruch aus dem Repertoire einer Gilde übernehmen. Der Charakter muss sich dazu in der Gilde befinden, den für den Zauberspruch ausgeschriebenen Betrag bezahlen, und der Befehl wird Erfolg haben. Wir verwenden die Option '*Spell*', um die ID# des Spruches festzulegen. Unter '*Crown Price*' gibt man an, wie viel Kronen man maximal für den Zauberspruch ausgeben möchte.

Erlernen von Sammelsprüchen:
Wenn ein Charakter einen Sammelspruch, z.B. #28 oder #126, von einer Gilde erlernt, dann werden automatisch alle 'kleinen' Sprüche aus dieser Gruppe bzw. Disziplin gelöscht.

Beispiel: Der Charakter kennt die Zauber #1, #2, #5, #17 und #18. Jetzt erlernt er erfolgreich den Zauber #28 (Magiersymbol), daraufhin werden seine Zauber #1, #2, #5, #17 und #18 gelöscht und durch Zauber #28 ersetzt.

Hinweis: Der Runenmeisterspruch #211 kann nicht von einer Gilde gelernt werden.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 121 Riffa	Learn Spell from Guild G 441 (S14)	Crown Price: 600, Spell: 109 Summon Elemental: Water (OK)

Riffa (Charakter ID#121) ist bereit, der Gilde ID#441 maximal 600 Kronen für die Übergabe des Zauberspruches Wasserelementar (#109) zu bezahlen. Hinweis: Sollte der Betrag an Kronen weniger ausmachen als angegeben, dann wird nur der tatsächlich benötigte Betrag abgebucht.

S15 ÜBERMITTLE PRODUKTIONSGEHEIMNIS/*TEACH PRODUCTION SECRET TO POP SEGMENT* (Jeder Charakter)

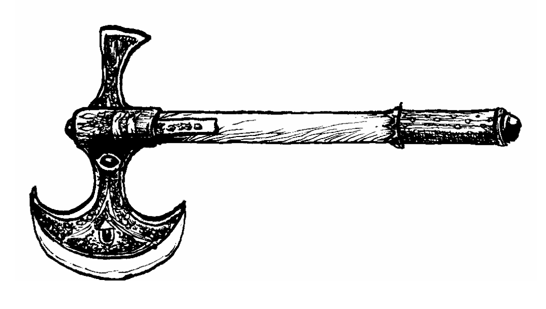
Dieser Befehl ermöglicht es einem Charakter, das Produktionsgeheimnis einer Waffe oder Rüstung an eine Volksgruppe weiterzugeben (man kann es nicht an andere Charaktere weiterlehren). Der Charakter muss sich in derselben Provinz aufhalten wie die Volksgruppe, aber muss nicht von derselben Position kontrolliert werden. Wir verwenden die Option 'Secret', um die Art des Produktionsgeheimnisses zu wählen. Bei jedem Charakter wird das Produktionsgeheimnis ausgedruckt, wenn er eines besitzt.

Deutsch	*English*	Item ID#	Deutsch	*English*	Item ID#
Elfen-Langbogen	*Elven Bow*	#18	Mithrilaxt	*Mithril Axe*	#22
Zwergenaxt	*Dwarven Axe*	#19	Elfen-Kettenhemd	*Elf Light Chain*	#152-154
Trollhammer	*Troll Hammer*	#20	Zwergenpanzer	*Dwarven Plate*	#155-157
Mithrilschwert	*Mithril Sword*	#21			

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 45 Falcon	Teach Secret to PopSeg Ps 643 (S15)	Secret: Dwarven Plate (155 to 157) (OK)

Falcon (Charakter ID#45) übermittelt das Produktionsgeheimnis vom Zwergenpanzer (#7) an die Volksgruppe ID#643.



S16 BRAUE HEILTRANK/*MAKE HEALING DRAUGHTS* (Waldläufer)

Charaktere mit der Waldläuferfähigkeit haben die Möglichkeit, Heiltränke zu brauen. Es gibt den Heiltrank I und den Heiltrank II. Beide Heiltränke brauchen spezielle Zutaten, welche zum Zeitpunkt des Befehls im Besitz des Waldläufers sein müssen. Bis zu 3 Einheiten können pro Befehl hergestellt werden, man braucht dann aber auch 3 Zutaten.

ID#	Trank	*Draught*	Zutaten pro Trank	Wirkung
402	Heiltrank I	*Healing Draught I*	1 Ingwerwurzel (#424)	heilt 10% Wunden (Verwendung U3)
403	Heiltrank II	*Healing Draught II*	1 Asarum (#427)	heilt 20% Wunden (Verwendung U3)

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 417 Tombey	Make Healing Draught 402 Heiltrank I (S16)	Draught Amount: 3 (OK)

Tombey (Charakter ID#417) braut 3 Heiltränke I (#402) und benötigt dazu 3 Ingwerwurzeln.

S17 BRAUE GIFT/*MAKE POISON* (Assassine)

Charaktere mit der Assassinenfähigkeit haben die Möglichkeit, Gifte herzustellen. Mit vergifteten Waffen (U2) kann verheerender Schaden angerichtet werden. Assassinen können 2 Giftarten brauen: *Mandra*/Gift I und *Belladon*/Gift II. Beide Gifte benötigen zur Herstellung bestimmte Zutaten, entweder Alraune oder Nachtschatten. Ein Assassine kann bis zu 3 Einheiten Gift pro Befehl herstellen, er braucht dann aber auch 3 Zutaten.

ID#	Gift	*Poison*	Zutaten pro Gift	Wirkung
400	Gift I	*Mandra*	1 Alraune (#423)	10% Wunden pro Produktion
401	Gift II	*Belladon*	1 Nachtschatten (#425)	30% Wunden pro Produktion

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 33 Saluk	Make Poison 400 Mandra (S17)	Poison Amount: 2 (OK)

Saluk (Charakter ID#33) verwendet 2 Einheit Alraune, um 2 Einheiten Mandra (#400) herzustellen.

S18 BRAUE GEGENGIFT/*MAKE ANTIDOTE* (Assassine)

Charaktere mit der Assassinenfähigkeit besitzen die Möglichkeit, Gegengifte herzustellen. Diese Gegengifte neutralisieren die Wirkung von Giften. Aspen wirkt gegen Mandra und Athelar gegen Belladon. Beide Gegengifte benötigen Zutaten zu ihrer Herstellung, die zum Zeitpunkt des Befehls im Besitz des Assassinen sein müssen. Ein Assassine kann 1 Einheit Gegengift II und 3 Einheiten Gegengift I pro Befehl herstellen, er braucht dann aber auch bis zu 3 Silberblatt.

ID#	Gegengift	*Antidote*	Zutaten pro Gegengift	Wirkung
404	Gegengift I	*Aspen*	1 Silberblatt (#426)	heilt Gift I (per Befehl U3)
405	Gegengift II	*Athelar*	1 Asarum (#427)	heilt Gift II (per Befehl U3)

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 33 Saluk	Make Antidote 404 Aspen (S18)	Antidote Amount: 3 (OK)

Saluk (Charakter ID#33) verwendet 3 Einheiten Silberblatt, um 3 Einheiten Aspen (#404) zu brauen.

S19 SAMMLE PFLANZEN/*GATHER FLORA* (Druide, Waldläufer, Barde)

Charaktere mit der Barden-, Druiden- oder Waldläuferfähigkeit haben die Möglichkeit, spezielle Pflanzen zu sammeln. Diese Pflanzen dienen als Zutaten für viele Gifte, Gegengifte, Heiltränke und andere Mixturen. Wenn man sich auf geringe Mengen beschränkt, regeneriert sich die Natur von selbst. Sollten große Mengen gesammelt werden, kann sich die Natur nur schwer erholen. Unter '*Flora Type*' führen wir die Pflanzenart und unter '*Flora Amount*' die Menge an.
Beim Sammeln von Pflanzen mit dem S19-Befehl bleibt immer mindestens eine Einheit der Pflanze übrig. Wenn eine Einheit da ist, kann auch eine gesammelt werden und trotzdem bleibt eine Pflanze stehen. Nur durch die Magie kann ein Vorkommen komplett verschwinden.

Die Pflanzen und wo man sie für gewöhnlich finden kann:

ID#	Pflanzenart	*Flora Type*	Meist zu finden im Gelände
423	Alraune	*Mandrake*	Moor, Sumpf, Hügelwald, Tiefer Wald und Wald
424	Ingwerwurzel	*Ginger Root*	Moor, Hügelwald, Wald und Tiefer Wald
425	Nachtschatten	*Nightshade*	Sumpf und Moor
426	Silberblatt	*Silverleaf*	Gebirgswald, Gebirge, Hügel und Hügelwald
427	Asarum	*Asarum*	Karst, Steppe, Wüste, Gebirge, Hügel und Grasland
428	Zundereiche	*Cinderoak*	Tiefer Wald, Hügelwald, Gebirgswald und Wald
429	Meldorian	*Meldorian*	Tiefer Wald, Gebirgswald, Hügelwald und Wald

Pro Provinz gibt es etwa 4% bis 7% Chance, dass eine Pflanze erschaffen wird. In Moor-, Sumpf- und Tiefen Wald-Provinzen erhöht sich diese Chance auf 10% bis 15%. Pflanzen können auch außerhalb ihrer natürlichen Vorkommensprovinz vorkommen, speziell, wenn der Spieldesigner es so gewollt hat.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 61 Snow	Gather Flora 425 Nachtschatten (S19)	Flora Amount: 23 (OK)

Snow (Charakter ID#61), ein Druide, sammelt 23 Einheiten Nachtschatten (#425).

S20 UNTERSUCHE GEGENSTAND/*EXAMINE ITEM* (Jeder Charakter)

Im Laufe des Spiels gelangt man in den Besitz der verschiedensten ungewöhnlichen Gegenstände, die man untersuchen möchte, um ihren Zweck zu erfahren. Durch diesen Befehl erhält man eine allgemeine Beschreibung eines besonderen Gegenstandes in seinem Besitz und, falls er herzustellen ist, was man zur Herstellung des Gegenstandes benötigt. Viele Gegenstände sind schon durch ihr Aussehen 'gekennzeichnet', so dass es keiner weiteren Beschreibung bedarf. Selten haben Gegenstände ganz spezielle Nachrichten, die nur ein Zauberkundiger mit dem Befehlen S20 oder S21 lesen kann. Wie gesagt, dies ist aber äußerst selten.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 417 Tombey	Examine Item 998 Stab des Koenigs (S20)	(OK)

Tombey (Charakter ID#417) untersucht den Gegenstand ID#998.

S21 ERFORSCHE GEGENSTAND/*READ ITEM* (Jeder Charakter)

Die Geschichte berichtet von vielen vergessenen Spruchrollen und Büchern, die in uralten Städten, Ruinen und Lagerstätten zu finden sind. Nach dem man einen solchen Gegenstand (ein Buch/*Book*) in Besitz genommen hat, kann man mit diesem Befehl versuchen, den Inhalt zu entziffern. Wenn dem Versuch Erfolg beschieden ist, erhält man den Inhalt ausgedruckt. Der Ausdruck kann aus einigen Sätzen, aber auch aus einigen Seiten bestehen (eventuell eine spezielle Legende?). Er kann Informationen enthalten, die helfen, das Spiel zu gewinnen, oder schlicht lehrreich oder amüsant sein. Manche Bücher/*Artefakte* können ein Abenteuer enthalten, beschrieben in einer Geschichte, einer Legende.

Das 'Lesen' eines Gegenstandes aktiviert diesen nicht oder hat sonst irgendwelche Auswirkungen auf den Charakter. Spruchrollen/*Scrolls* tendieren eher zu 'Verwendungs-Artefakten' (U3), als dass sie lange Geschichten enthalten. Andere Artefakte, wie Altäre, Ringe, Elixiere, etc., können eine 'Anleitung' für den richtigen Gebrauch enthalten, oft aber auch nicht.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 215 Kyri	Read Item 665 Golden Book (S21)	(OK)

Kyri (Charakter ID#215) erforscht den Gegenstand ID#665.

S22 FORDERE GILDENKONTROLLE/*CHALLENGE FOR GUILD CONTROL* (Je nach Fähigkeit)

Charaktere, die die notwendige Fähigkeit besitzen, eine bestimmte Gilde kontrollieren zu können, haben die Möglichkeit, die Kontrolle über eine bestehende Gilde zu fordern. Wir verwenden die Option 'Challenge Guild', um die ID# der Gilde festzulegen. Sollte der Besitzer der Gilde am Leben oder Tot sein (gefangen oder frei), müssen sich der Sponsor und der Zielcharakter in derselben Provinz aufhalten. Sollte die Gilde keinen Besitzer haben, muss der Sponsor in der Provinz der Gilde stehen und als Ziel muss dann der Sponsor selbst angegeben werden.
Für die Gildenübernahme zählt das ENHANCED PRESTIGE des Charakters, und der Herausforderer muss mindestens gleich viel Prestige haben wie der Zielcharakter, und genug Basisstufen, um die Gilde zu bauen. Traditionell benötigen Zauberkundigen-, Alchemisten- und Assassinengilden-Herausforderungen um 5 mehr Basisstufen, als für den Bau notwendig (also Stufe 25 bzw. Stufe 20).

Sollte ein Charakter verwundet sein, so wird seine effektive Fähigkeitsstufe entsprechend reduziert. *Beispiel: Ein Priester der Stufe 12 ist zu 30% verwundet. Er hat für die Gildenforderung nur noch Stufe 9 (12-30%=9). Die Gildenforderung wird also scheitern.*

Herausforderungen können ein einfacher Vergleich der Basisstufen oder ein einfaches Duell (ohne Geschoßphase, Sturmphase, Magie- oder Spezialattackenphase) sein:

Vergleiche: Zauberkundigen, Barden, Alchemisten und Kirchen (selbe Religion)
Duell: Ritter, Waldläufer, Assassinen und Diebe

Herausforderung von Gilden ohne Besitzer können sehr schwierig sein, denn das ENHANCED PRESTIGE des Charakters muss mindestens die halbe Gildenstärke erreichen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 323 Groo	Challenge for Guild G 155 (S22)	Challenge Character: C 45 xy (OK)

Groo (Charakter ID#323) fordert von Charakter ID#45 die Kontrolle über die Gilde ID#155.

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 323 Groo	Challenge for Guild G 995 (S22)	Challenge Character: C 323 Groo (OK)

Groo (Charakter ID#323) fordert die Kontrolle über die Gilde ID#995, die derzeit niemandem gehört.

S23 GELEGENHEITSARBEIT/*NON-HEROIC JOB* (Jeder Charakter)

Charaktere, die es leid sind, durch die Welt zu ziehen, können eine Niederlassung aufsuchen, sich für eine Weile niederlassen und durch Gelegenheitsarbeiten ein paar schnelle Kronen verdienen. Unter Gelegenheitsarbeit verstehen wir Holz hacken oder Ställe ausmisten. Charaktere können nur in Niederlassungen, Untergrund-Städten oder Wolkenburgen eine Gelegenheitsarbeit annehmen. Die Anzahl der Kronen, die man verdient, hängt von der Größe und vom SEI der Niederlassung ab. Gerüchte besagen, eine Stadt mit 15.000 Bevölkerung solle mehr als 200 Kronen bringen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 839 Lanthor	Non-Heroic Job (S23)	(OK)

Lanthor (Charakter #839) arbeitet in der Niederlassung, in der er sich befindet, um sich ein paar Kronen zu verdienen.

S24 VERKAUFE HANDELSWAREN AN BEVÖLKERUNG/*SELL TRADEGOODS TO POP SEGMENT* (Kaufmann)

Unternehmungslustige Charaktere mit der Kaufmannsfähigkeit besitzen die Möglichkeit, Handelswaren/Tradegoods an Volksgruppen zu verschachern. Er kann sie aber nur an Volksgruppen verkaufen, die sich in derselben Provinz befinden, egal ob Niederlassung oder Nomadenlager. Unter '*Target PopSeg*' muss die Zielvolksgruppe angeführt werden. Unter '*Tradegood and Amount*' muss die ID# und die Anzahl der Handelswaren angegeben werden, die verkauft werden soll. Die Handelswaren werden dem Besitz der Streitkraft entnommen, in der sich der Kaufmann befindet und die ihm gehört, und die dafür erhaltenen Kronen werden wieder dem Besitz dieser Streitkraft zugeschlagen.

Hinweis: Pro S24-Befehl können nur 32767 Handelswaren verkauft werden. Man darf keine höhere Zahl angeben (ansonsten schlägt der Befehl fehl).

10% der Anzahl an Bevölkerung kann man pro Produktionsphase Handelswaren verkaufen. Hier gilt dasselbe wie für die Befehle M9 und M11. Jede Handelsware ist genau mit ihrer Erzeugungsprovinz definiert. Ihr Gewinn errechnet sich aus der Distanz von der Herstellungs- und von der Verkaufsprovinz derselben Astralen Ebene. Ein Zufallsfaktor beeinflusst den Gewinn, er bewegt sich zwischen 3 und 4 Kronen und steigt, je weiter die Distanz ist, an.

Hinweis: In der Berechnung, wenn man von Provinz 1/1 und 130/80 als extremste Distanz ausgeht, bekommt man für diese 152 Provinzen 608 Kronen, noch bevor der Kaufmann seinen Bonus einrechnet. Der Kaufmann bekommt noch 1% pro Stufe als Profit zusätzlich.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 955 Galadia	Sell Tradegoods to PopSeg Ps 101 (S24)	Tradegood and Amount: 500 x 3122 Trdgds 114/4 (OK)

Galadia (Charakter ID#955) verkauft 500 Handelswaren ID#3122 an die Volksgruppe ID#101.

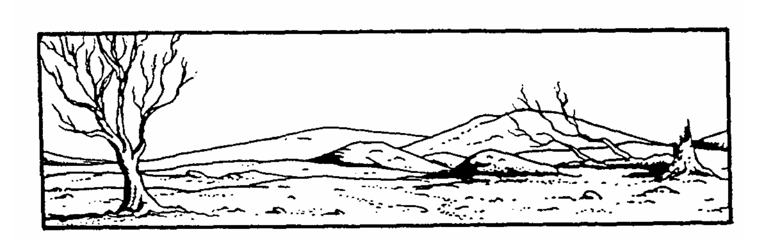
S25 ERFRAGE MARKTPREISE/*CHECK MARKET PRICES* (Kaufmann)

Charaktere mit der Kaufmannsfähigkeit besitzen die Möglichkeit, die Aktivitäten jedes Marktes in Legends zu erforschen. Durch diesen Befehl erhalten die Kaufleute auf Entfernung, sofern sie eine Markt-ID# kennen, einen genauen Ausdruck über die Gegenstände, die auf einem Markt ge- oder verkauft werden.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 778 Syra	Check Market Prices M 1201 (S25)	(OK)

Syra (Charakter ID#778) fragt nach den Preisen des Marktes ID#1201.



S26 TURNIERTEILNAHME/*PARTICIPATE IN GUILD TOURNEY* (Jeder Charakter)

Um an einem Turnier teilnehmen zu können, muss man die geforderte Fähigkeit besitzen und den Teilnahmebefehl geben. Es zählt für die Fähigkeiten #1 bis #18 die höchste Basisstufe, und für die Fähigkeiten #19 bis #24 die höchste Basiskampferfahrung. Um den Befehl geben zu können, muss man sich in derselben Provinz befinden wie der Turnierplatz, in dem das Turnier ausgerufen wurde (während der Produktion, wenn das Turnier ausgeführt wird, braucht der Charakter dann nicht mehr in der Provinz zu sein), und die Niederlassung darf nicht unter Belagerung stehen. Mit dem Ausdruck nach der Produktion erhält jeder Teilnehmer einen Bericht, wie gut er abgeschnitten hat.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 30 Phoenix	Participate in Tourney in G 299 (S26)	(OK)

Phoenix (Charakter ID#30) beteiligt sich am Turnier der Gilde ID#299.

S27 INFIZIERE CHARAKTER/*AFFLICT CHARACTER* (Jeder Charakter)

In manchen Modulen gibt es den einen oder anderen Status, den ein Charakter weiterinfizieren kann, d.h. der Zielcharakter bekommt einen in der Regel niedrigeren Status aus der Statusgruppe wie der Sponsor. Charaktere, die bereits einen Status besitzen oder tot sind, können nicht infiziert werden. Einige Stati können nicht weitergegeben werden. Wenn ein Charakter infizieren kann, dann steht auf dem Ausdruck, ob und welche Stati er infizieren kann.

Hinweis: Der infizierte Status muss dieselbe Ausrichtung (gut, neutral, böse) haben, wie die Religion des Zielcharakters.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 6 Nosferatu	Afflict Character C 215 xy (S27)	Status: 358 Vampir (OK)

Nosferatu (Charakter ID#6) versucht, Charakter ID#215 mit dem Status Vampir (ID#358) zu infizieren.

S28 REFORM/*PUBLIC WORKS AND BUREAUCRATIC REFORM* (Verwalter/Baumeister)

Charaktere mit der Fähigkeit Verwalter/Baumeister haben die Möglichkeit, Reformen durchzuführen, um den SEI einer Niederlassung, Untergrundstadt, Wolkenburg oder auch einer Nomadenlagerstätte zu steigern. Durch die Ausgabe von Kronen, die genaue Zahl steht auf dem Rundenausdruck bei der jeweiligen Streitkraft, kann der SEI um die doppelte Stärke der Verwalter/Baumeisterfähigkeit des Charakters gesteigert werden. Es können nur eine gewisse Anzahl an Reformen pro Streitkraft pro Monat durchgeführt werden, meistens sind dies 6 Stück (kann aber von Modul zu Modul unterschiedlich sein und z.B. 99mal betragen). Man beachte, der Charakter muss die Kronen im Besitz haben und sich zum Zeitpunkt des Befehls in der Niederlassung aufhalten (siehe auch im allgemeinen Teil unter SEI). Die Zielstreitkraft selbst muss nicht im Besitz derselben Sponsor-Position sein.

Die Anzahl der Kronen errechnet sich zu jeder Zeit neu, d.h. sollte man z.B. Bevölkerung in die Zielstreitkraft transferieren, dann wird die benötigte Kronenanzahl höher sein als die, die man letzte Runde noch auf seinem Ausdruck stehen hatte:

benötigte Kronen = ((Quadratwurzel aus Summe der Bevölkerung) / 200) x Bevölkerung

Einige Beispiele, damit man ein Gefühl für die benötigten Kronen erhält:

Bevölkerung	Kosten	Bevölkerung	Kosten
1000	158	10.000	5.000
3000	821	20.000	14.142
6000	2.323	30.000	25.981

Der Bonus, den man auf Grund der SEI erhält, wird auf die komplette Produktion aufgeschlagen (Herstellen von Gegenständen, Kronen, Land urbar machen, vergrößern einer Untergrundstadt, etc.). Zusätzlich steigt das Bevölkerungswachstum für je 100 SEI um 1%, aber nicht um mehr als die natürliche Wachstumsobergrenze der Rasse. Der SEI der Volksgruppe und der SEI der Streitkraft werden in der Berechnung zusammengezählt.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 381 Nomi	Public Works F 306 (S28)	(OK)

Nomi (Charakter ID#381) reformiert Streitkraft ID#306.

S29 BETEN IN KIRCHE/*PRAY AT CHURCH GUILD* (Priester)

Durch das Beten in einer Kirche ihrer Religion können Priester ihre Magiepunkte wiedergewinnen. Zu diesem Zweck muss man sich jedoch innerhalb einer Kirche seiner Religion aufhalten. Die Magiepunkte sind sofort nach Abschluss des Befehles vorhanden, und der Charakter bekommt:

+20% der Basisstufe der Kirche.
+5, wenn die Niederlassung ein Heiligtum derselben Religion ist.
+3.wenn die Kirche einen Schrein (siehe Gildenausbauten) besitzt.
+Bevorzugten-Rassen-Bonus der Religion, wenn der Betende dieser Rasse angehört.

Ist die Basisrückgewinnung der Religion höher als die Summe der obigen Punkte, dann regeneriert der Priester stattdessen die Basisrückgewinnungspunkte.

Ein Priester kann nicht mehr Magiepunkte 'sammeln', als er Basis-Stufe hat (auch als Priester-Magier nicht). Sollte der Priester mindestens Stufe 20 sein, besteht auch eine Chance, dass die Stufe der Gilde steigt. Die Chance ist gleich der Stufe des Priesters. Wunden reduzieren die zurück gewonnenen Magiepunkte.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 99 Rast	Pray at Church Guild (S29)	(OK)

Rast (Charakter ID#99) betet in einer Kirche seiner Religion.

S30 TRANSFERIERE ZEICHEN/*BESTOW MARK* (Jeder Charakter)

Wenn Charaktere von den Göttern ausersehen sind, Großes zu leisten, so werden sie gekennzeichnet, um sich vom Volk abzuheben. Male oder Zeichen treten in Form von Auren, Muttermalen oder anderen körperlichen Merkmalen auf. Es sind die verschiedensten Zeichen bekannt, und jede Art gewährt unterschiedliche Vorteile. Während des Spiels kann ein Charakter mehrere Male besitzen, jedoch niemals zwei von derselben Art.
Charaktere, die eines der sechs Basis-Zeichen besitzen, haben die Möglichkeit, ihr Zeichen weiterzugeben (der Sponsorcharakter verliert sein Mal). Sponsor und Ziel müssen sich zum Zeitpunkt des Befehls in derselben Provinz aufhalten.
Beschworene Charaktere (C#1201 bis #1250) transferieren ihre Zeichen nicht. Ebenso kann man 'andere' Zeichen als die Basis-Zeichen nicht weitergeben.

Die Götter sehen es aber gar nicht so gerne, wenn ihre 'Geschenke' einfach weitergegeben werden. So kann der 'Spender' wahnsinnig werden, Wunden (bis zum Tod) und Seuchen erhalten, eine Aktion verlieren (Minimum ist 2), Stufen von Attribut oder Fähigkeit verlieren, etc. Und, es kann passieren, dass das Zeichen verschwindet.

Unter '*Mark*' ist das Zeichen einzutragen.

1	Zeichen des Schicksals/*Mark of Destiny*	4	Zeichen der Magie/*Mark of Wizardry*
2	Zeichen der Macht/*Mark of Power*	5	Zeichen der Göttlichkeit/*Mark of Divinity*
3	Zeichen des Bösen/*Mark of Evil*	6	Zeichen des Ruhms/*Mark of Glory*

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 60 Tahonka	Bestow Mark upon C 89 xy (S30)	Mark: Glory (OK)

Tahonka (Charakter ID#60) transferiert das Zeichen des Ruhms (#6) zu Charakter ID#89.

S31 LEHRE SPEZIALTRAINING/*INSTRUCT IN TROOP TRAINING* (Jeder Charakter)

Ein Charakter, der ein spezielles Truppentraining kennt, kann dieses an einen Charakter in derselben Provinz weitergeben. Es ist kein Lernbefehl notwendig. Durch das Erlernen eines Trainings muss man es nicht auch automatisch trainieren können. Jedes Training hat Restriktionen (z.B. muss Ritter sein), die der Charakter auch erfüllen muss.
Jedes spezielle Truppentraining kann von 10 verschiedenen Charakteren erlernt werden. Wenn diese Zahl erreicht ist, ist das Training sozusagen 'öffentlich' geworden - sprich, jeder Charakter, der die Restriktion des Trainings erfüllt, kann das Training dann trainieren.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 101 Max	Teach Troop Type to C 17 xy (S31)	Troop Training Type: 1522 Adlerwachen (OK)

Charakter ID#101 lehrt das Spezialtruppentraining ID#1522 an Charakter ID#17 weiter.

S32 VERLERNE FERTIGKEIT/*DROP SKILL* (Jeder Charakter)

Mit diesem Befehl kann ein Charakter, den man besitzt, eine Fertigkeit verlernen. Der Charakter darf nicht bezaubert, beauftragt oder ein beschworener Charakter (C#1201 bis #1250) sein. Ein Charakter, der Gilden dieser Fertigkeiten besitzt oder ein Kaufmann, der einen Markt besitzt, kann die Fertigkeit nicht verlernen. Titel, die auf dieser Fertigkeit beruhen, können jederzeit gestrichen werden, wenn die benötigte Fertigkeit verlernt wurde. Wenn ein Charakter seine Zauberkundigenfähigkeit verlernt, verabschiedet sich auch sein Vertrauter, und alle Sprüche aus seiner Liste werden gestrichen (beides kann nicht umgangen werden). Die Fähigkeit, die verlernt werden soll, wird unter Option 'Skill' eingetragen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	C 210 Nora	Drop Skill 8 Enchanter (S32)	(OK)

Charakter ID#210 verlernt seine Runenmeister-Fertigkeit (#8). Er verliert jetzt auch alle seine Zaubersprüche und seinen Vertrauten.



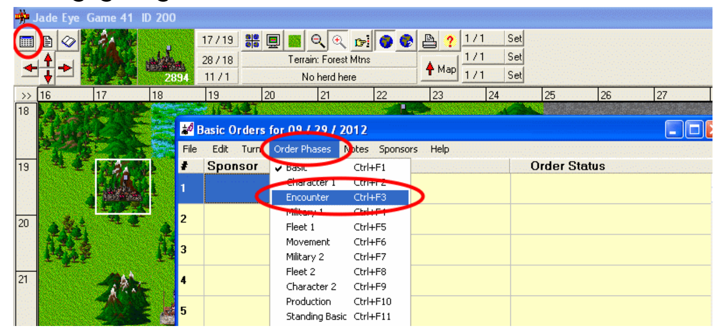
Begegnungsbefehle

(Encounter Orders)

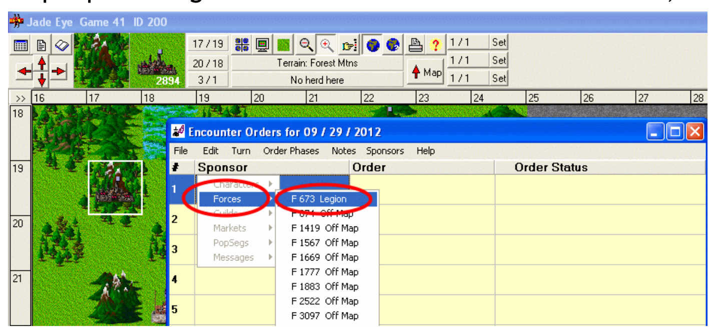
Während der Bewegung durch die Wildnis, quer durchs Land, entlang selten benutzter Straßen und in unfreundlichen Gebieten kommt es oft zu Begegnungen mit den Legionen anderer Spieler, mit vergessenen Ruinen, Monstern, wilden Tieren oder NSC-Städten. Wie Streitkräfte von Spielern und NSC-Streitkräfte reagieren, wird durch die Begegnungsbefehle bestimmt. Dieser bleibt so lange wirksam, bis er geändert wird. Begegnungsbefehle können durch die eigene Bewegung oder durch die Bewegung anderer Streitkräfte aktiviert werden. Begegnungsbefehle bleiben auch zwischen den Auswertungsterminen in Bereitschaft.

Die Befehlseingabe für einen Begegnungsbefehl mit dem LPE

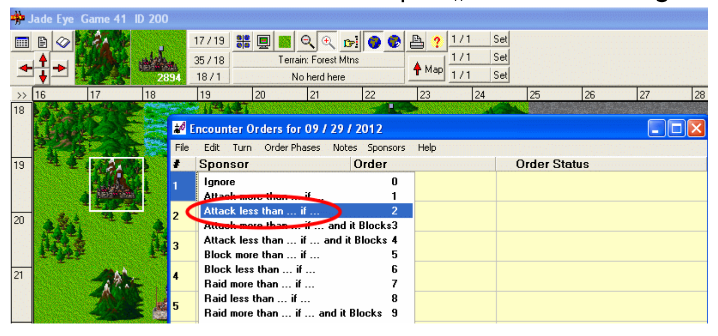
Im Beispiel soll eine eigene Legion eine andere gezielt per Begegnungsbefehl in der Bewegung attackieren. Im „*Turn Editor Fenster*“ klickt man oben unter <Order Phases> auf „Encounter“. Damit geht der LPE in die Begegnungsbefehlssektion:



Nun klickt man unter „Sponsor“ auf das gelb unterlegte Feld und man bekommt im Auswahlmenü nur die *Forces* zur Auswahl (in den Begegnungsbefehlen können nur Streitkräfte als Sponsor auftreten). Klickt man auf *Forces* dann folgt rechts die Liste der sich in der Position befindlichen Streitkräfte (in der Beispielposition gibt's aktuell nur eine aktive Streitkraft, die Legion F#673:

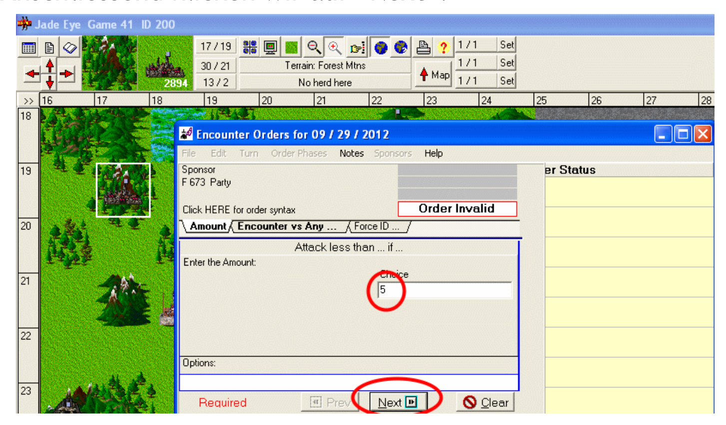


Im nächsten Schritt hat man nun die Wahl der verschiedenen Begegnungsbefehle wie Attackiere, Blockiere oder Beraube. Wir wählen im Beispiel „Attackiere weniger als …/*Attack less than* …“:

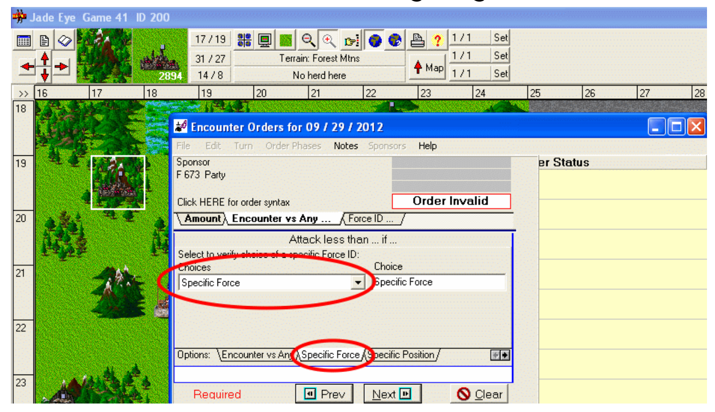


Nun kann man die Anzahl der Soldaten eingeben, gegen die man maximal (oder minimal, je nach Typ des Begegnungsbefehls) antreten möchte. Im Fall des Beispiels wählen wir „5“, d.h. wir attackieren die gegnerische Streitkraft nur dann, wenn einer bis maximal fünf Soldaten in der Streitkraft zu finden sind.

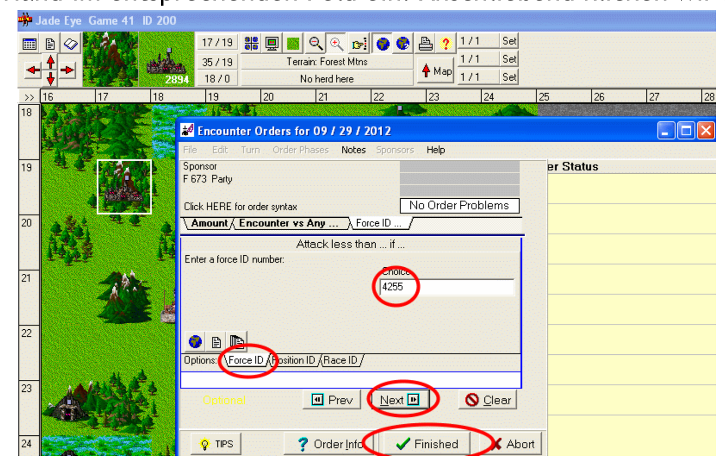
Anschliessend klicken wir auf <Next>:



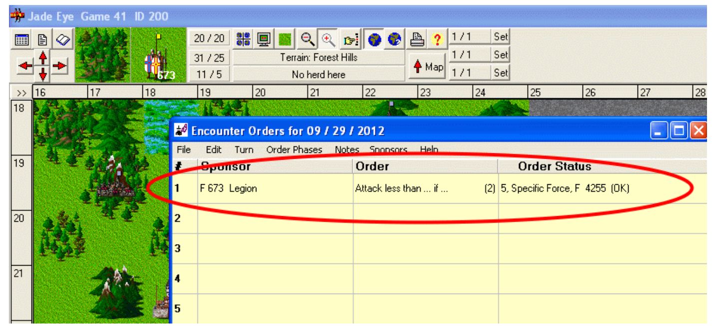
Da wir eine ganz spezifische gegnerische Legion im Auge haben, wählen wir nun unten im Reiter <Specific Force> und das wird dann oben eingetragen. Anschließend klicken wir auf <Next>:



Nun folgt noch die Angabe der ID# der Ziel-Streitkraft. Sie hat die ID F#4255 und das tragen wir nun per Hand im entsprechenden Feld ein. Anschließend klicken wir auf <Next> und dann auf <Finished>:



Im „*Turn Editor Fenster*“ bekommt man folgendes Bild:



Damit ist der Begegnungsbefehlbefehl, die Streitkraft F#4255 in der Bewegung zu attackieren, beendet.

Die Begegnungsbefehle werden nicht überprüft, wenn man eine Streitkraft in einer Provinz eröffnet (L1, L5) oder wenn man in eine Provinz (in Streitkraft) teleportiert. Wenn man sich aus einer Provinz hinausbewegt, in der sich eine andere, feindliche Streitkraft mit Begegnungsbefehl befindet, wird dieser Begegnungsbefehl ebenfalls nicht gecheckt.

Während eines Kampfes auf Grund eines Begegnungsbefehles kann man keine Bevölkerung oder Charaktere fangen. Der Unterschied der 'Attackiere/*Attack*'- und 'Beraube/*Raid*'-Befehle besteht darin, dass mit 'Beraube' versucht wird, Gegenstände zu entwenden (bei 'Attackiere' wird nur gekämpft). Durch den Begegnungsbefehl „Beraube“ kann man zwar mehr erobern, als die Force in der Lage ist zu tragen, die Bewegung würde aber fortgesetzt werden. Sollte das passieren, muss man dies umgehend dem Spielleiter melden und dieser korrigiert dies dann.

Jede Streitkraft kann immer nur einen Begegnungsbefehl aktiv haben. Sollte eine sich bewegende Streitkraft einen Begegnungskampf verlieren, dann wird die Bewegung abgebrochen und ein eventuell noch auszuführender Militärbefehl gestrichen.

Bewegung von überladenen Streitkräften nach Begegnungskämpfen:
Nun wird die Tragfähigkeit von Streitkräften nach jedem Begegnungskampf gecheckt, ob die Force nun nicht überladen ist. Und zwar findet das proportional zu den bereits verbrauchten Bewegungspunkten und der nunmehrigen Überladung (25%, 50%, 75% und 100%) statt. Bei 100% Überladung dann keine Bewegung mehr.

Es kann nun auch passieren, dass eine Streitkraft ihre Bewegung fliegend beginnt, eine andere Force durch Begegnungsbefehl beraubt und durch den Raub dann überladen die Bewegung zu Fuß weiterführt.
Eine Streitkraft kann auch deswegen nach einem Begegnungskampf überladen sein, weil die Verluste z.B. an Soldaten zu hoch waren und nun geringere Kapazitäten da sind.
Sollte eine Streitkraft, die zu Land unterwegs ist, durch den Begegnungskampfraub z.B. Flugtiere erobern, dann wird die Bewegung trotzdem zu Fuß fortgesetzt.

Einschränkungen

- Unmaskierte, verbündete Streitkräfte (B16) werden von den Begegnungsbefehlen ausgenommen. Niederlassungen, die einen Gegner attackieren, genießen nicht den Vorteil der Befestigungsanlagen. Gilden und Märkte können keine Begegnungsbefehle besitzen. Abenteurergruppen können die Begegnungsbefehle wie jede andere Legion verwenden. Begegnungsbefehle werden innerhalb von Niederlassungen nicht überprüft.
- Begegnungsbefehle wirken nur gegen bewegliche Streitkräfte, nicht aber gegen Niederlassungen, Monsterlagerstätten oder Ruinen und gegen Abenteurergruppen in Ruinen, Niederlassungen, Monsterlagerstätten und Wolkenburgen.
- Beraube Begegnungsbefehle sind für Spieler gegen Spieler gedacht, NSCs werden nun in Begegnungskämpfen nur noch kämpfen, aber nicht mehr berauben.
- Wenn eine Niederlassung eine Streitkraft blockiert, deren Begegnungsbefehl „attackiere Blockierer“ lautet, dann wird die Niederlassung keinen Bonus aus ihren Befestigungsanlagen im Begegnungskampf bekommen.

Sponsor des Befehles ist immer eine Streitkraft und die möglichen Optionen sind die folgenden:

0 Ignoriere alle Streitkräfte
1 Attackiere mehr als 'B', wenn 'C' und 'D' getroffen wird
Attack more than...
2 Attackiere weniger als 'B', wenn 'C' und 'D' getroffen wird
Attack less than...
3 Attackiere mehr als 'B', wenn man von 'C' und 'D' blockiert wird
Attack more than...
4 Attackiere weniger als 'B', wenn man von 'C' und 'D' blockiert wird
Attack less than...
5 Blockiere mehr als 'B,' wenn 'C' und 'D' getroffen wird
Block more than...
6 Blockiere weniger als 'B', wenn 'C' und 'D' getroffen wird
Block less than...
7 Beraube mehr als 'B', wenn 'C' und 'D' getroffen wird
Raid more than...
8 Beraube weniger als 'B', wenn 'C' und 'D' getroffen wird
Raid less than...
9 Beraube mehr als 'B', wenn man von 'C' und 'D' blockiert wird
Raid more than...
10 Beraube weniger als 'B', wenn man von 'C' und 'D' blockiert wird
Raid less than...

Parameter '*Amount*'

Wir verwenden diesen Parameter, um zu bestimmen, wie viele Soldaten in der gegnerischen Streitkraft vorhanden sein müssen, damit der Begegnungsbefehl aktiviert wird (0 bis 32.767). Weniger als 100 Soldaten schließt 100 Soldaten mit ein, jedoch nicht 101 Soldaten.

Die Optionen unter 'Encounter vs. Any'

Wir verwenden diese Optionen, um zu bestimmen, welche Art von Streitkraft getroffen werden muss, um den Begegnungsbefehl zu aktivieren.

Jede Streitkraft/*Any Force*
Jede von Spielern kontrollierte Streitkraft, egal ob maskiert oder unmaskiert/*Any player force*
Jede vom Computer kontrollierte Streitkraft/*Any NPC force*
Jede maskierte Streitkraft/*Any masked force*
Spezielle Streitkraft ('D' = ID# der Streitkraft)/*Specific Force* *
Spezielle Position ('D' = ID# der Position), die unmaskiert ist/*Specific Position* *
Spezielle Rasse/Soldaten ('D' = ID# der Rasse)/*Specific Soldier Race* *

*** Weitere Optionen notwendig:**

Wir verwenden diese Optionen, um zu bestimmen, welche ID# die gegnerische Streitkraft haben muss (*Force ID*), welche Position angegriffen werden soll (*Position ID*) oder welche Rasse die Soldaten haben müssen, damit der Angriff auch durchgeführt wird (*Race ID*).

Häufige Fragen:

1. Der Unterschied der 'Attackiere/*Attack*'- und 'Beraube/*Raid*'-Befehle besteht darin, dass mit 'Beraube' versucht wird, Gegenstände zu entwenden (60% bis 80%), wobei bei 'Attackiere' nur gekämpft wird, um Charaktere und Soldaten zu töten. Gefangene kann man auch mit 'Beraube' nicht machen.

2. Charaktere, die in einem Kampffreiplatz eingeteilt sind, zählen für Parameter '*Amount*' als 'Soldaten', solange der Charakter nicht unsichtbar ist. Nicht eingeteilte Charaktere zählen nicht zur Anzahl.

3. Eine Streitkraft kann nur feindliche Streitkräfte blockieren, die maximal 10 mal so viele Soldaten und eingeteilte Charaktere hat wie die eigene Streitkraft.

4. Begegnungskämpfe können auch ein Scharmützel hervorrufen (sprich: ein Überrennen des Gegners), und nur wenn es einen Kampfbericht gibt, kostet ein Begegnungskampf auch 15 Bewegungspunkte.

5. Um einen Begegnungsbefehl wieder zu löschen, muss man die Option '*Ignore*' wählen.

Begegnungsbefehl von Niederlassung gegen fliegende Streitkraft

Wenn alle Soldaten und alle Kampffreiplatz Kommandanten einer Niederlassung oder Untergrundstadt fliegen können, dann können sie auch per Begegnungsbefehl eine fliegende Force attackieren oder blockieren. Dabei wird das Gewicht der Items in der Niederlassung ignoriert, nicht aber der Besitz von Charakteren und/aber Charakterbesitz kann auch die Tragfähigkeit für die Begegnung erhöhen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 910 Legion	Block more than ... if ... (5)	10, Any Force (OK)

Legion ID#910 versucht, alle Streitkräfte mit mehr als 10 Soldaten zu blockieren.

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 525 City	Raid less than ... if ... (8)	50, Specific Soldier Race, 201 Mensch (OK)

Streitkraft ID#5 versucht, alle Streitkräfte mit weniger als 50 Soldaten zu berauben, wenn sich Menschen (#201) in einer begegnenden Streitkraft befinden. Die Stadt wird nicht den Vorteil ihrer Befestigungsanlagen haben.

Militärbefehle

(Military Orders)

Legionen, Nomadenlagerstätten, Flotten, Abenteurergruppen, Niederlassungen, Untergrundstädte und Wolkenburgen können pro Runde je einen Militärbefehl bekommen. Für genaue Information siehe bitte im Allgemeinen Teil.

Miltärbefehle

#	Befehl	Ziel	beweg-lich	I	II	Nieder-lassung	Legion	Flotte	Gilde
0	Keine Befehle	Kein	J	J	J	J	J	J	N
1	Erobere Niederlassung	Niederlassung	J	J	J	N	J	J	N
2	Erobere und versklave	Niederlassung	J	J	J	N	J	J	N
3	Plündere und versklave	Niederlassung	J	J	J	N	J	J	N
4	Plündere und töte	Niederlassung	J	J	J	N	J	J	N
5	Verwüste und versklave	Niederlassung	J	J	J	N	J	J	N
6	Verwüste und töte	Niederlassung	J	J	J	N	J	J	N
7	Marodiere	Niederlassung	J	J	J	N	J	J	N
8	Terrorisiere	Niederlassung	J	J	J	N	J	J	N
9	Marodiere und versklave	Niederlassung	J	J	J	N	J	J	N
10	Attackiere Streitkraft	Streitkraft	J	J	J	J	J	J	N
11	Attackiere Abenteurergruppe	Abenteurergruppe	J	J	J	N	N	N	N
12	Überfalle Legion/Nomadenlager	Legion	J	J	J	J	J	J	N
13	Attackiere Gilde	Gilde	N	J	J	J	N	N	N
14	Attackiere Markt	Markt	N	J	J	J	N	N	N
15	Streife	Kein	J	J	J	J	J	J	N
16	Streife und verteidige	Kein	N	J	J	J	J	J	N
17	Streife und Erforsche	Kein	N	J	N	N	J	J	N
18	Blockade	Niederlassung	N	J	N	N	J	J	N
19	Breche Blockade	Kein	N	J	N	N	J	J	N
20	Fange Herde	Herde	J	J	J	J	J	J	N
21	Vernichte Herde	Herde	J	J	J	J	J	J	N
22	Ausbildungslager	Kein	N	J	N	J	J	J	N
23	Suche Nahrung	Kein	50%	J	N	J	J	J	N
24	Baue Straße	Volksgruppe	J	J	J	J	J	J	N
25	Zerstöre Straße	Volksgruppe	J	J	J	J	J	J	N
26	Verwüste Land	Kein	J	J	J	J	J	J	N
27	Zerstöre Befestigung	Niederlassung	J	J	J	J	J	J	N
28	Gildenangriff	Niederlassung	N	J	J	N	N	N	J
29	Gilde attackiert Markt	Markt	N	J	J	N	N	N	J
30	Erforsche und berichte	Kein	J	N	J	J	J	J	N
31	Verhafte Charakter	Charakter	J	J	J	J	J	J	N
32	Verteidigung zermürben	Niederlassung	N	J	N	N	J	J	N
33	Säubere Streitkraft	Rasse + Religion	J	J	J	J	J	J	N
34	Kriegsrecht	Kein	J	J	J	J	J	J	N
35	Gilde verhaftet Charakter	Charakter	N	J	J	N	N	N	J

Ziel: *Niederlassung* = Niederlassung, Untergrundstadt, Lagerstätte, Wolkenburg.
Streitkraft = jede Art von Streitkraft.
Rasse + Religion = Verhaftet Charakter dieser Rasse oder Religion.

Beweglich: Ob die Streitkraft nach der Durchführung des Militärbefehles noch beweglich ist.
50% = verliert 50% der Bewegungspunkte.

I: Ob der Militärbefehl in der Phase vor der Bewegung durchführbar ist.

II: Ob der Militärbefehl in der Phase nach der Bewegung durchführbar ist.

Niederlassung: Ob der Militärbefehl für eine Niederlassung, Untergrundstadt oder Wolkenburg durchführbar ist.

Legion: Ob der Militärbefehl für eine Legion, Nomadenlagerstätte oder Abenteurergruppe durchführbar ist.

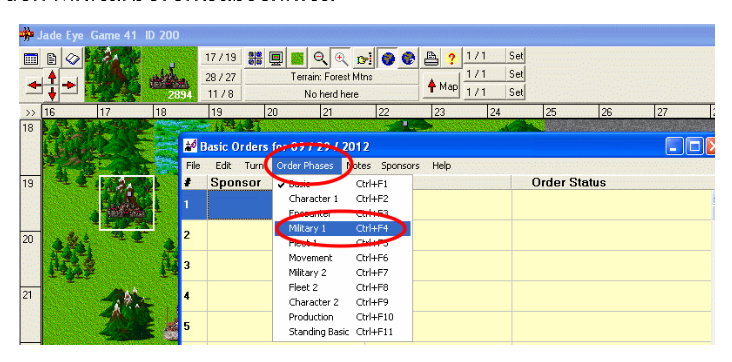
Flotte: Ob der Militärbefehl für eine Flotte durchführbar ist.

Gilde: Ob der Militärbefehl für eine Gilde durchführbar ist.

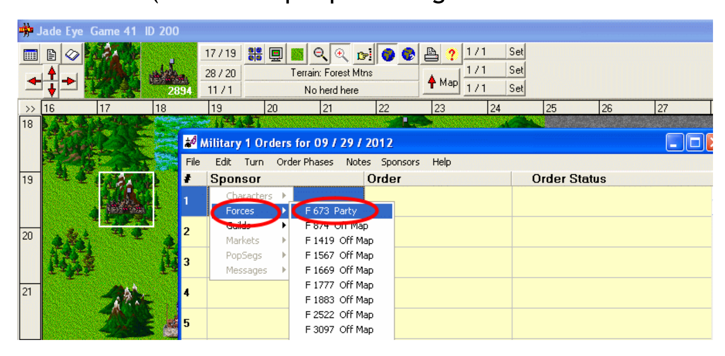
(Ausnahmen der Tabelle sind in den Befehlen genauer erklärt, wie z.B. Befehl #11, kann nur von Abenteurergruppen ausgeführt werden, etc.)

Die Befehlseingabe für einen Militärbefehl mit dem LPE

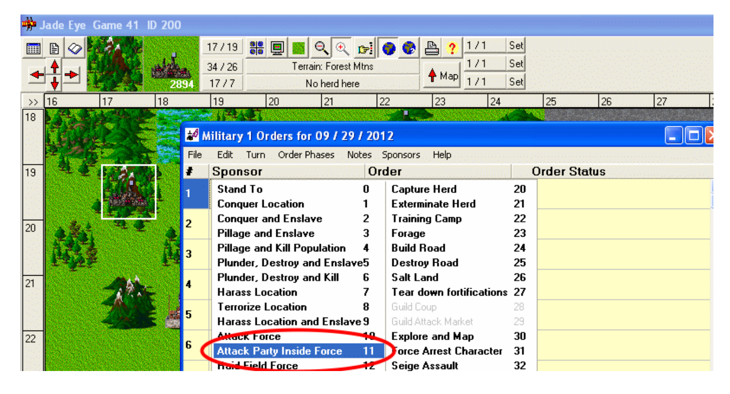
Im Beispiel soll eine eigene Abenteurergruppe innerhalb einer Ruine eine Monsterparty attackieren. Unsere eigene Abenteurergruppe befindet sich dazu in der Ruine F#2894 und soll eine der sich in der Ruine befindlichen Monsterparties angreifen.
Im „*Turn Editor Fenster*“ klickt man oben unter <Order Phases> auf „Military 1“ oder „Military 1“, je nachdem ob man den Angriff vor oder nach der Bewegung ausführen möchte. Damit wechselt der LPE in den Militärbefehlsabschnitt:



Nun klickt man unter „Sponsor“ auf das gelb unterlegte Feld und man bekommt im Auswahlmenü die *Forces* und die *Guilds* zur Auswahl (in den Militärbefehlen können nur Streitkräfte und Gilden als Sponsor auftreten). Klickt man auf *Forces*, dann folgt rechts die Liste der sich in der Position befindlichen Streitkräfte (in der Beispielposition gibt’s aktuell nur eine aktive Streitkraft, die Party F#673):

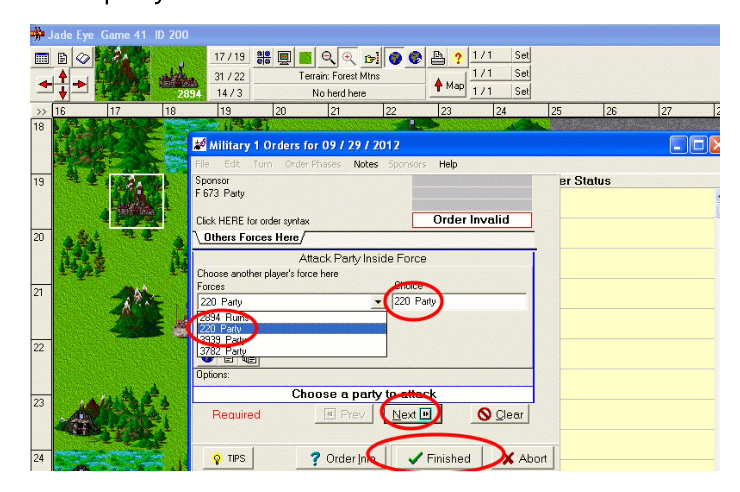


Im nächsten Schritt hat man nun die Wahl der verschiedenen Militärbefehle wie Conquer Location, Capture Herd oder Training Camp. Wir wählen im Beispiel „Attackiere Abenteurergruppe/*Attack Party Inside Force*“:

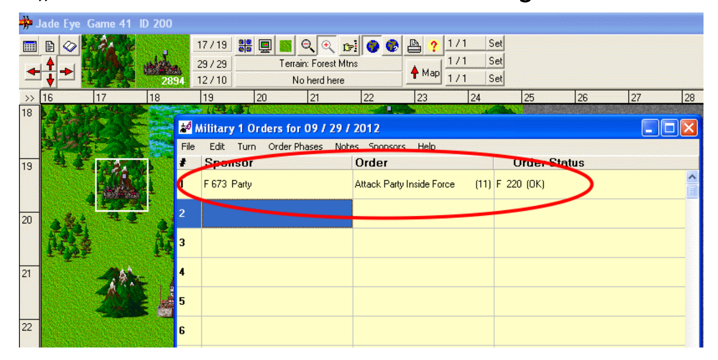


Wichtig zu wissen dabei ist, dass sich die eigene Abenteurergruppe für diesen Militärbefehl in der selben Streitkraft (in der Regel eine Ruine) wie die Zielstreitkraft befinden muss. Von außerhalb der Ruine kann man keine Monsterparty innerhalb der Ruine attackieren.

Nun wählen wir das Ziel des Angriffes aus, die Monsterparty. Dazu können wir recht unter „Forces“ auf das Auswahlmenü klicken und bekommen die Partys die sich in der Ruine befinden gelistet (wenn man die Ruine kennt, also spioniert oder per V3 Befehl untersucht hat). Wir wählen in unserem Beispiel die Monsterparty F#220 aus und klicken dann auf <Finished>:



Im „*Turn Editor Fenster*“ bekommt man folgendes Bild:



Damit ist der Militärbefehl, die Monsterparty F#220 in der Ruine F#2894 mit der eigenen Abenteurergruppe F673 zu attackieren, beendet.

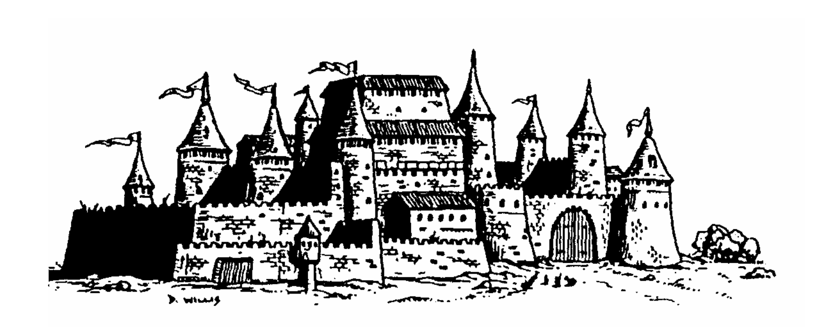
Befehl #0 Keine Befehle/*Stand To*

Dies ist der Standard-Militärbefehl, wenn die Streitkraft keinen anderen Befehl erhält und keine Soldaten oder Charaktere anwesend sind. Sollten Soldaten oder Charaktere anwesend sein, dann bekommt die Streitkraft den Standard-Militärbefehl #30, Erforsche und Berichte (siehe dort).

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 252 Party	Stand To (0)	(OK)

Streitkraft ID#252 setzt keine militärischen Aktivitäten. Dieser Befehl braucht nicht gegeben zu werden.



Befehl #1 Erobere Niederlassung/*Conquer*

<u>Sponsor:</u> *Legion, Nomadenlagerstätte, Abenteurergruppe, Flotte, Wolkenburg, Niederlassung, Untergrundstadt.*
<u>Ziel:</u> *Niederlassung, Untergrundstadt, Lagerstätte, Wolkenburg.*

Unter der Option '*Attack Guilds*' gibt man an, ob man in der Zielstreitkraft anwesende Gilden und Märkte angreift ('*YES - Attack*') oder nicht ('*NO - Do not attack*') und unter Option '*Slots*' wählt man einen eigenen Kampffreiplatz aus, der, wenn der Angriff erfolgreich ist, sofort in die eroberte Niederlassung transferiert wird und somit gleich als Garnison in Kampffreiplatz #3 der Zielstreitkraft aufscheint. Der kommandierende Charakter des genannten Kampffreiplatzes wird ebenso in die Zielstreitkraft transferiert und als Befehlshaber von Freiplatz #3 und als Oberbefehlshaber (Freiplatz #9) eingeteilt.
Ohne Wahl eines eigenen Kampffreiplatzes findet kein Transfer statt.

<u>Hinweis 1:</u> Mit diesem Befehl kann man keine Legion, Abenteurergruppe, Nomadenlager, Ruine oder Flotte angreifen.

<u>Hinweis 2:</u> Eroberte NSC-Niederlassungen können in der Runde, in der sie erobert wurden, keinen neuen Militärbefehl bekommen (sie haben den Militärbefehl #0 Keine Befehle/*Stand To* und damit bekommen sie automatisch den Militärbefehl #30 Erforsche und Berichte).

Mit diesem Befehl bringt man eine Streitkraft dazu, eine bestimmte Streitkraft, die entweder eine Niederlassung, Untergrundstadt, Lagerstätte oder eine Wolkenburg ist, anzugreifen und zu erobern. Falls die Niederlassung erobert wird, gerät sie unter Kontrolle der Position, die den kommandierenden Charakter kontrolliert, sofern diese weniger als 30 Streitkräfte besitzt. Der SEI von Volksgruppen in der angegriffenen Streitkraft sinkt bei erfolgreicher Verteidigung um 10, falls die Streitkraft erobert wird, um 80 Punkte. Verteidigende Charaktere, sowie in der Zielstreitkraft nicht eingeteilte Charaktere können gefangen werden, wobei sich die Chance aufgrund der Wunden, des Sichtungswertes, einer eventuell vorhandenen Kundschafterfähigkeit und der Anzahl der verbliebenen Eroberer ergibt. Auch Niederlassungen erhalten einen SEI-Modifikator von -80 im Falle der Eroberung und von -10 bei erfolgreicher Verteidigung.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Conquer Location (1)	F 450, Slot 7 (OK)

Streitkraft ID#41 versucht, die Niederlassung ID#450 zu erobern. Im Erfolgsfall werden Märkte und Gilden ignoriert, und der KF#7 wird in die Zielstreitkraft transferiert.

Befehl #2 Erobere und versklave/*Conquer and Enslave*

<u>Sponsor:</u> *Legion, Nomadenlagerstätte, Abenteurergruppe, Flotte, Wolkenburg, Niederlassung, Untergrundstadt.*
<u>Ziel:</u> *Niederlassung, Untergrundstadt, Lagerstätte, Wolkenburg.*

Unter der Option '*Attack Guilds*' gibt man an, ob man in der Zielstreitkraft anwesende Gilden und Märkte angreift ('*YES - Attack*') oder nicht ('*NO - Do not attack*') und unter Option '*Slots*' wählt man einen eigenen Kampffreiplatz aus, der, wenn der Angriff erfolgreich ist, sofort in die eroberte Niederlassung transferiert wird und somit gleich als Garnison in Kampffreiplatz #3 der Zielstreitkraft aufscheint. Der kommandierende Charakter des genannten Kampffreiplatzes wird ebenso in die Zielstreitkraft transferiert und als Befehlshaber von Freiplatz #3 und als Oberbefehlshaber (Freiplatz #9) eingeteilt.
Ohne Wahl eines eigenen Kampffreiplatzes findet kein Transfer statt.

Dieser Befehl ist ähnlich dem Erobere-Befehl. Der Unterschied besteht aber darin, dass hier die Volksgruppen der Zielstreitkraft von der erobernden Streitkraft übernommen werden (die Volksgruppen ID#s werden in die Angriffsstreitkraft transferiert) und die Rassen dieser Volksgruppen sich zu Sklaven wandelt. Ungefähr 20% der Bevölkerung werden dabei getötet bzw. entkommen, und der SEI der versklavten Bevölkerung wird auf -80 gesetzt. Vorhandene Gegenstände verbleiben in der Zielstreitkraft.
Bei erfolgreicher Verteidigung sinkt der SEI der angegriffenen Streitkraft um 5, es sei denn, es war nur ein Scharmützel. Wird die Zielstreitkraft erobert, sinkt der SEI um 70 Punkte.

<u>Hinweis:</u> Eroberte NSC-Niederlassungen können nun in der Runde, in der sie erobert wurden, keinen neuen Militärbefehl bekommen (sie haben den Militärbefehl #0 Keine Befehle/*Stand To* und damit bekommen sie automatisch den Militärbefehl #30 Erforsche und Berichte)

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Conquer and Enslave (2)	F 450, YES - attack (OK)

Streitkraft ID#41 versucht, die Niederlassung ID#450 zu erobern und die Bevölkerung zu versklaven. Im Erfolgsfall werden anschließend Märkte und Gilden attackiert. Soldaten werden keine in die eroberte Streitkraft transferiert.

Befehl #3 **Plündere und versklave**/*Pillage and Enslave*

<u>*Sponsor:*</u> *Legion, Nomadenlagerstätte, Abenteurergruppe, Flotte, Wolkenburg, Niederlassung, Untergrundstadt.*
<u>*Ziel:*</u> *Niederlassung, Untergrundstadt, Lagerstätte, Wolkenburg.*

Unter der Option '*Attack Guilds*' gibt man an, ob man in der Zielstreitkraft anwesende Gilden und Märkte angreift ('*YES - Attack*') oder nicht ('*NO - Do not attack*').

Befiehlt der Sponsorstreitkraft, ein bestimmtes Ziel zu attackieren, um Schätze zu erbeuten und Bevölkerung zu versklaven, jedoch nicht, um Besitzer dieser Streitkraft zu werden. 60% bis 80% der vorhandenen Gegenstände kommen in den Besitz der angreifenden Streitkraft, und die Volksgruppen wechseln ebenfalls zum Angreifer, wobei ein attackierender Soldat für zehn Sklaven sorgt. Ungefähr 20% der Bevölkerung werden getötet bzw. versprengt. Der SEI der Sklaven-Volksgruppe wird auf -80 gesetzt. Wurde das Ziel überrannt, werden die nicht gefangenen Charaktere aus den Kampffreiplätzen ausgeteilt, um ihre weiteren Pläne zu überdenken, während geflüchtete Soldaten, die überlebt haben, wieder in ihre Kampffreiplätze gesteckt werden, um allen weiteren Attacken zu begegnen. Bei erfolgreicher Verteidigung sinkt der SEI der angegriffenen Streitkraft um 5, es sei denn, es war nur ein Scharmützel.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Pillage and Enslave (3)	F 450, YES - attack (OK)

Force #41 versucht, die Stadt #450 zu plündern und Bevölkerung zu versklaven. Gilden und Märkte werden attackiert.

Befehl #4 **Plündere und töte**/*Pillage and Kill Population*

<u>*Sponsor:*</u> *Legion, Nomadenlagerstätte, Abenteurergruppe, Flotte, Wolkenburg, Niederlassung, Untergrundstadt.*
<u>*Ziel:*</u> *Niederlassung, Untergrundstadt, Lagerstätte, Wolkenburg.*

Unter der Option '*Attack Guilds*' gibt man an, ob man in der Zielstreitkraft anwesende Gilden und Märkte angreift ('*YES - Attack*') oder nicht ('*NO - Do not attack*').

Befiehlt der Sponsorstreitkraft, ein bestimmtes Ziel zu attackieren, um Schätze zu erbeuten und Bevölkerung zu töten, jedoch nicht, um Besitzer dieser Streitkraft zu werden. Die Menge der getöteten Bevölkerung beträgt fünf pro angreifenden Soldaten, nicht getötete Bevölkerung verbleibt in der Volksgruppe der Zielstreitkraft. Aufgrund der Verluste sinkt der SEI um bis zu 200 Punkte, eine erfolgreiche Verteidigung gegen einen ernstzunehmenden Angriff (kein Scharmützel) senkt den SEI nur um 5 Punkte. Wurde das Ziel überrannt, werden die nicht gefangenen Charaktere aus den Kampffreiplätzen ausgeteilt, um ihre weiteren Pläne zu überdenken, während geflüchtete Soldaten, die überlebt haben, wieder in ihre Kampffreiplätze gesteckt werden, um allen weiteren Attacken zu begegnen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Pillage and Kill Population (4)	F 450, YES - attack (OK)

Force #41 versucht, die Stadt #450 zu plündern und Bevölkerung zu töten. Gilden und Märkte werden attackiert.

Befehl #5 Verwüste und versklave/*Plunder, Destroy and Enslave*

<u>*Sponsor:*</u> *Legion, Nomadenlagerstätte, Abenteurergruppe, Flotte, Wolkenburg, Niederlassung, Untergrundstadt.*
<u>*Ziel:*</u> *Niederlassung, Untergrundstadt, Lagerstätte, Wolkenburg.*

Unter der Option '*Attack Guilds*' gibt man an, ob man in der Zielstreitkraft anwesende Gilden und Märkte angreift ('*YES - Attack*') oder nicht ('*NO - Do not attack*').

Befiehlt der Sponsorstreitkraft, ein bestimmtes Ziel zu attackieren, mit der Aufgabe, die Befestigungsanlagen zu zerstören, Schätze zu erbeuten und Bevölkerung zu versklaven, ohne Besitzer der Zielstreitkraft zu werden. Die Hälfte der überlebenden Soldaten der Sponsorstreitkraft reißt die Befestigungsanlagen ein, während die andere Hälfte pro Soldat 10 Bevölkerungseinheiten versklavt. Nicht versklavte Bevölkerung wird getötet bzw. versprengt. Das Ausmaß der zerstörten Befestigungen beträgt die Hälfte dessen, was normalerweise abgerissen worden wäre (Militärbefehl #27). Der SEI sinkt um 100 bis 200 Punkte. Wurde das Ziel überrannt, werden die nicht gefangenen Charaktere aus den Kampffreiplätzen ausgeteilt, um ihre weiteren Pläne zu überdenken, während geflüchtete Soldaten, die überlebt haben, wieder in ihre Kampffreiplätze gesteckt werden, um allen weiteren Attacken zu begegnen. Eine erfolgreiche Verteidigung gegen einen ernstzunehmenden Angriff (kein Scharmützel) senkt den SEI nur um 5 Punkte.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Plunder, Destroy and Enslave (5)	F 450, YES - attack (OK)

Streitkraft ID#41 versucht, die Niederlassung ID#450 zu plündern, zu zerstören und die Bevölkerung zu versklaven. Im Erfolgsfall werden Märkte und Gilden attackiert.

Befehl #6 Verwüste und töte/*Plunder, Destroy and Kill*

<u>*Sponsor:*</u> *Legion, Nomadenlagerstätte, Abenteurergruppe, Flotte, Wolkenburg, Niederlassung, Untergrundstadt.*
<u>*Ziel:*</u> *Niederlassung, Untergrundstadt, Lagerstätte, Wolkenburg.*

Unter der Option '*Attack Guilds*' gibt man an, ob man in der Zielstreitkraft anwesende Gilden und Märkte angreift ('*YES - Attack*') oder nicht ('*NO - Do not attack*').

Befiehlt der Sponsorstreitkraft, ein bestimmtes Ziel zu attackieren, mit der Aufgabe, die Befestigungsanlagen zu zerstören, Schätze zu erbeuten und Bevölkerung zu töten, ohne Besitzer der Zielstreitkraft zu werden. Die Hälfte der überlebenden Soldaten der Sponsorstreitkraft reißt die Befestigungsanlagen ein, während die andere Hälfte pro Soldat fünf Bevölkerungseinheiten tötet. Nicht getötete Bevölkerung bleibt, wie betäubt aufgrund des barbarischen Versuchs von intelligenten Lebewesen, ihre Heimat in einen Trümmerhaufen zu verwandeln, in der Zielstreitkraft. Das Ausmaß der zerstörten Befestigungen beträgt die Hälfte dessen, was normalerweise abgerissen worden wäre (Militärbefehl #27). Der SEI sinkt um 100 bis 200 Punkte. Wurde das Ziel überrannt, werden die nicht gefangenen Charaktere aus den Kampffreiplätzen ausgeteilt, um ihre weiteren Pläne zu überdenken, während geflüchtete Soldaten, die überlebt haben, wieder in ihre Kampffreiplätze gesteckt werden, um allen weiteren Attacken zu begegnen. Eine erfolgreiche Verteidigung gegen einen ernstzunehmenden Angriff (kein Scharmützel) senkt den SEI nur um 5 Punkte.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Plunder, Destroy and Kill (6)	F 450, NO - do not attack (OK)

Streitkraft ID#41 versucht, die Niederlassung ID#450 zu plündern, zu zerstören und die Bevölkerung zu töten. Im Erfolgsfall werden Märkte und Gilden ignoriert.

Befehl #7 Marodiere/*Harass Location*

Sponsor *Legion*, Abenteurergruppe, Nomadenlagerstätte*, Flotte*.*
Ziel: *Niederlassung, Untergrundstadt, Wolkenburg.*

Der Sponsorstreitkraft* mit weniger als **30 Kämpfern** (Soldaten + Charaktere) wird befohlen, eine bestimmte Zielstreitkraft zu überfallen. Die angreifende Streitkraft beginnt keinen Kampf, außer sie wird von der Garnison der Zielstreitkraft entdeckt. Die Soldaten stehlen Nahrung, Kronen und möglicherweise irgendeinen Gegenstand, bevor sie sich zurückziehen. Für Spieler ist dieser Befehl eher schwierig sinnvoll einzusetzen, vom Computer kontrollierte Banditen verwenden diese Taktik jedoch häufig. Der negative SEI-Modifikator beträgt 200 mal die Anzahl der angreifenden Soldaten, dividiert durch die Bevölkerungszahl der Zielstreitkraft (für eine Niederlassung mit mehr als 1000 Bevölkerung beträgt der höchste SEI-Verlust 6 Punkte).

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Harass Location (7)	F 450 (OK)

Streitkraft ID#41 versucht, in Niederlassung ID#450 zu marodieren.

Befehl #8 Terrorisiere/*Terrorize*

Sponsor: *Legion*, Abenteurergruppe, Nomadenlagerstätte*, Flotte*.*
Ziel: *Niederlassung, Untergrundstadt, Wolkenburg.*

Der Sponsorstreitkraft* mit weniger als **30 Kämpfern** (Soldaten + Charaktere) wird befohlen, eine bestimmte Zielstreitkraft zu überfallen. Die angreifende Streitkraft beginnt keinen Kampf, außer sie wird von der Garnison der Zielstreitkraft entdeckt. Die Soldaten töten ein paar Leute, stehlen Nahrung, Kronen und möglicherweise irgendeinen Gegenstand, bevor sie sich zurückziehen. Für Spieler ist dieser Befehl eher schwierig sinnvoll einzusetzen, vom Computer kontrollierte Banditen verwenden diese Taktik jedoch häufig. Der negative SEI-Modifikator beträgt 400 mal die Anzahl der angreifenden Soldaten, dividiert durch die Bevölkerungszahl der Zielstreitkraft (für eine Niederlassung mit 4000 Bevölkerung, die von 30 Soldaten überfallen wurde, beträgt der SEI-Verlust 3 Punkte).

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Terrorize (8)	F 450 (OK)

Streitkraft ID#41 versucht, eine Niederlassung ID#450 zu terrorisieren.

Befehl #9 Marodiere und versklave/*Harass and Enslave*

Sponsor: *Legion*, Abenteurergruppe, Nomadenlagerstätte*, Flotte*.*
Ziel: *Niederlassung, Untergrundstadt, Wolkenburg.*

Der Sponsorstreitkraft* mit weniger als **30 Kämpfern** (Soldaten + Charaktere) wird befohlen, eine bestimmte Zielstreitkraft zu überfallen. Die angreifende Streitkraft beginnt keinen Kampf, außer sie wird von der Garnison der Zielstreitkraft entdeckt. Die Soldaten können ein paar ungelernte Sklaven in ihren Besitz bekommen, stehlen Nahrung, Kronen und möglicherweise irgendeinen Gegenstand, bevor sie sich zurückziehen. Für Spieler ist dieser Befehl eher schwierig sinnvoll einzusetzen, vom Computer kontrollierte Banditen verwenden diese Taktik jedoch häufig. Der negative SEI-Modifikator beträgt 400 mal die Anzahl der angreifenden Soldaten, dividiert durch die Bevölkerungszahl der Zielstreitkraft (für eine Niederlassung mit 750 Bevölkerung, die von 30 Soldaten überfallen wurde, beträgt der SEI-Verlust 12 Punkte).

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Harass Location and Enslave (9)	F 450 (OK)

Streitkraft ID#41 versucht, in Niederlassung ID#450 zu marodieren und zu versklaven.

Befehl #10 Attackiere Streitkraft/*Attack Force*

<u>Sponsor</u> *Jede Streitkraft.*
<u>Ziel:</u> *Jede Streitkraft (ausgenommen Abenteurergruppen in Ruinen oder Niederlassungen – hier muss man den Militärbefehl #11 verwenden).*

Die Sponsorstreitkraft hat den Befehl, einen allgemeinen Angriff auf eine bestimmte Streitkraft durchzuführen, nur um einen Kampf zu haben. Es wird kein Versuch gemacht, irgendwelche Besitztümer zu erlangen, eine Streitkraft zu erobern, Gefangene zu machen oder Bevölkerung zu erhalten.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Attack Force (10)	F 333 (OK)

Streitkraft ID#41 attackiert Streitkraft ID#333.

Befehl #11 Attackiere Abenteurergruppe/*Attack Party Inside Force*

<u>Sponsor:</u> *Nur Abenteurergruppe.*
<u>Ziel:</u> *Nur Abenteurergruppe.*

Die Sponsorstreitkraft hat den Befehl, eine bestimmte Abenteurergruppe mit feindlichen Charakteren anzugreifen, wobei dies meist innerhalb von Niederlassungen, Untergrund-Städten oder Ruinen geschieht. Mit diesem Militärbefehl wird ein Angriff auf eine Streitkraft (Legion) vermieden, wenn die Zielstreitkraft möglicherweise mit Soldaten verstärkt worden ist (dadurch wird diese zu einer Legion und ist nicht mehr eine Abenteurergruppe), nach dem man seinen letzten Spionagebericht erhalten hat. Besitztümer können an die gewinnende Abenteurergruppe übergehen und Gefangene können gemacht werden.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Party	Attack Party Inside Force (11)	F 333 (OK)

Abenteurergruppe ID#41 attackiert Abenteurergruppe ID#333.

Befehl #12 Überfalle Legion/Nomadenlagerstätte / *Raid Field Force*

<u>Sponsor:</u> *Jede Streitkraft.*
<u>Ziel:</u> *Legion, Abenteurergruppe, Flotte, Nomadenlagerstätte.*

Die Absicht des Sponsors ist, mit der Zielstreitkraft einen Kampf zu haben, ihre Besitztümer zu erhalten, Gefangene zu machen und Volksgruppen mit Bevölkerung in seine eigene Streitkraft transferiert zu bekommen. Im Verlauf dessen können 20% der Bevölkerung versprengt werden, und 60% bis 80% der Besitztümer werden erobert. Die Gefangennahme von Charakteren hängt von deren Zustand und Fähigkeiten ab. Eroberten Volksgruppen wird der SEI um 80 Punkte gesenkt.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Raid Field Force (12)	F 333 (OK)

Streitkraft ID#41 überfällt Streitkraft ID#333.

Befehl #13 Attackiere Gilde/*Location Attack Guild*

<u>Sponsor:</u> *Niederlassung, Untergrundstadt, Wolkenburg.*
<u>Ziel:</u> *Gilde.*

Der Sponsorstreitkraft wird befohlen, eine in ihr befindliche Gilde zu attackieren. Gewinnen die Soldaten der Stadt den Kampf, wird die Gildenstärke stark reduziert oder die Gilde ganz zerstört und ihre Besitztümer in die Stadt transferiert, ebenso jeder zum Zeitpunkt der Attacke in ihr residierende Charakter.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 44 Location	Location Attack Guild (13)	G 125 (OK)

Niederlassung ID#44 attackiert Gilde ID#125.

Befehl #14 Attackiere Markt/*Location Attack Market*

Sponsor: *Niederlassung, Untergrundstadt, Wolkenburg.*
Ziel: *Markt.*

Der Sponsorstreitkraft wird befohlen, einen in ihr befindlichen Markt zu attackieren. Gewinnen die Soldaten der Stadt den Kampf, werden 60% bis 80% seines Besitzes in die Stadt transferiert.

Hinweis: Gegenstände, die sich in Verkaufsfreiplätzen befinden, können nicht erobert werden.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 44 Location	Location Attack Market (14)	M 1200 (OK)

Niederlassung ID#44 attackiert Markt ID#1200.

Befehl #15 Streife/*Patrol and Move*

Sponsor: *Jede Streitkraft.*
Ziel: *kein spezielles.*

Der Sponsorstreitkraft wird befohlen, die Provinzen, die sie durchquert, nach Feindpräsenz, die im Begegnungsbefehl genau spezifiziert wird, zu durchsuchen. Dieser Befehl erhöht die Chance einer eigenen Streitkraft, Feinde zu entdecken, um +100. Alle daraus resultierenden Kämpfe sind Begegnungskämpfe.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Patrol and Move (15)	(OK)

Streitkraft ID#41 patrouilliert.

Befehl #16 Streife und verteidige/*Patrol and Protect Province*

Sponsor: *Jede Streitkraft.*
Ziel: *kein spezielles.*

Hinweis: Sponsorstreitkraft kann sich danach NICHT bewegen.

Der Sponsorstreitkraft wird befohlen, die Provinz, in der sie sich befindet, zu durchsuchen, und jede Streitkraft, die eine andere Streitkraft attackieren, blockieren oder belagern will, unabhängig von den Besitzverhältnissen, abzufangen. Ist eine Streitkraft mit Befestigungsanlagen involviert, so findet der Kampf auf offenem Feld ohne die Vorteile der Befestigungen statt. Dies kann dann vorkommen, wenn eine Wolkenburg eine Niederlassung angreift und von einer patrouillierenden Streitkraft abgefangen wird.

Hinweis: Nur auf folgende gegnerische Militärbefehle wirkt der Militärbefehl #16: #1 Erobere Niederlassung, #2 Erobere und versklave, #3 Plündere und versklave, #4 Plündere und töte, #5 Verwüste und versklave und #6 Verwüste und töte. Alle anderen feindlichen Militärbefehle bleiben von Streife und verteidige unberührt.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Patrol and Protect Province (16)	(OK)

Streitkraft ID#41 patrouilliert.

Befehl #17 Streife und Erforsche/*Patrol Explore*

Sponsor: *Legion, Nomadenlagerstätte, Flotte, Abenteurergruppe.*
Ziel: *kein spezielles.*

Hinweis: Sponsorstreitkraft kann sich danach NICHT bewegen.

Dieser Befehl ermöglicht es einer Streitkraft, Sichtungen über feindliche Streitkräfte auch von angrenzenden Provinzen zu bekommen, die sich durch oder in angrenzende Felder bewegen. Begegnungsbefehle werden NICHT in diese Provinzen ausgedehnt.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Patrol Explore (17)	(OK)

Streitkraft ID#41 patrouilliert und erforscht die angrenzenden Provinzen.

Befehl #18 Blockade/*Blockade*

Sponsor: *Legion, Nomadenlagerstätte, Flotte, Wolkenburg.*
Ziel: *Niederlassung, Untergrundstadt.*

Hinweis: Sponsorstreitkraft kann sich danach NICHT bewegen.

Die Sponsorstreitkraft hindert die Bevölkerung der Zielstreitkraft daran, Nahrung und Rohstoffe zu produzieren. Diese Blockade macht alle Transfers in die oder aus der Zielstreitkraft schwieriger. Sie kann nur vorgenommen werden, wenn die Sponsorstreitkraft mehr Soldaten als die Garnison oder mehr als 10% der gesamten Bevölkerung der blockierten Streitkraft hat.

Hinweis: Blockade ist der Militärbefehl, der z.B. für die C-Befehle für die Belagerung zählt.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Blockade (18)	F 450 (OK)

Streitkraft ID#41 blockiert die Niederlassung ID#450.

Befehl #19 Breche Blockade/*Break Blockade*

Sponsor: *Legion, Nomadenlagerstätte, Flotte (nun an Land).*
Ziel: *kein spezielles.*

Hinweis: Sponsorstreitkraft kann sich danach NICHT bewegen.

Der Sponsorstreitkraft wird befohlen, alle blockierenden Streitkräfte in der Provinz anzugreifen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Break Blockade (19)	(OK)

Streitkraft ID#41 attackiert alle Streitkräfte, die einen Blockade-Befehl haben.

Befehl #20 Fange Herde/*Capture Herd*

Sponsor: *Jede Streitkraft.*
Ziel: *ID# der Herde.*

Der Sponsorstreitkraft wird befohlen, eine bestimmte Herde zu fangen, die sich in derselben Provinz befindet. Die Anzahl der gefangenen Tiere hängt von der Menge der dazu verwendeten Soldaten und dem Kampfwert der zu fangenden Tiere ab. Der Kampfwert durch fünf dividiert ergibt die Anzahl der Soldaten, die benötigt werden, um ein Tier zu fangen. Charaktere in der Streitkraft (eingeteilt oder nicht) zählen als Soldaten, wobei die Kampferfahrung als Basis für die Anzahl der zusätzlichen Soldaten gilt. Ein Charakter mit 1 KE zählt wie ein Soldat, während ein Charakter mit 25 KE ungefähr 9 Soldaten wert ist. Die gefangenen Tiere kommen in den Besitz der Streitkraft.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Capture Herd (20)	H 600 (OK)

Streitkraft ID#41 versucht, die Tiere der Herde ID#600 zu fangen.

Befehl #21 Vernichte Herde/*Exterminate Herd*

Sponsor: *Jede Streitkraft.*
Ziel: *ID# der Herde.*

Der Sponsorstreitkraft wird befohlen, eine bestimmte Herde zu vernichten, die sich in derselben Provinz befindet. Die Anzahl der vernichteten Tiere wird auf dieselbe Art berechnet wie in Befehl #20 Fange Herde. Aus den abgeschlachteten Tieren kann man Nahrung, Nebenprodukte, Weichmaterialien und/oder seltene Rohstoffe wie Hydraklauen oder Drachenschuppen, abhängig von den erschlagenen Tieren, erzeugen. Diese seltenen Ressourcen erhält man jedoch nicht immer, wenn Herden vernichtet werden.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Exterminate Herd (21)	H 600 (OK)

Streitkraft ID#41 versucht, die Tiere in der Herde ID#600 zu töten.

Befehl #22 Ausbildungslager/*Training Camp*

Sponsor: *Jede Streitkraft mit Soldaten.*
Ziel: *kein spezielles.*

Unter der Option '*Amount*' kann man eine Menge an Kronen angegeben, mit denen man die Steigerungschancen verbessern kann.
Es können NICHT mehr als 32.767 Kronen in einem Befehl ausgegeben werden.

Hinweis: Sponsorstreitkraft kann sich danach NICHT bewegen.

Eine Streitkraft mit Soldaten richtet ein Ausbildungslager ein, in dem die Soldaten versuchen, durch Trainingskämpfe ihre Ausbildungsstufe und Moral zu verbessern. Die Chancen errechnen sich wie folgt:

80 - (8x aktuelle STUFE) + Führungskraft des oberkommandierenden Charakters + Modifikatoren

Oberkommandierenden Charakter = auf Slot #9 der Streitkraft eingeteilter Charakter.

Modifikatoren:
-25 in einer Niederlassung, Untergrundstadt, Ruine oder Wolkenburg.
+ für ausgegebene Kronen, wobei für jede Krone pro Soldat 2% bis zu einem Maximum von 20% addiert werden.

Die Chance einer Moralsteigerung ist dieselbe wie oben, mit dem Unterschied, dass bei der Berechnung nicht die STUFE, sondern der aktuelle Basis-Moralwert als Grundlage gilt: dies ist die Moral der Truppen, nachdem die Rassen-, Status- und Truppentrainingsmodifikatoren abgerechnet wurden.

Hinweis: Ist die aktuelle STUFE größer als 10, so wird beim Erhöhen der Ausbildungsstufe eine negative Zahl zur Führungskraft des Kommandanten addiert.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Training Camp (22)	(OK)

Streitkraft ID#41 trainiert in einem Ausbildungslager.

Befehl #23 Suche Nahrung/*Forage*

Sponsor: *Jede Streitkraft mit Soldaten.*
Ziel: *kein spezielles.*

Hinweis: 50% der Bewegungspunkte werden dabei verbraucht.

Der Sponsorstreitkraft wird befohlen, die Provinz, in der sie sich befindet, nach Nahrung zu durchsuchen. Jeder Soldat mit einem allgemeinen Nahrungssuchwert/*Forage Rating* von 1 sammelt ein Viertel der Fruchtbarkeit an Nahrungseinheiten, aber nicht mehr als Urbares Land in der Provinz vorhanden ist (Urbares Land = Anzahl der Soldaten, die suchen können). Manche Truppentrainings können den Nahrungssuchewert erheblich erhöhen.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Forage (23)	(OK)

Streitkraft ID#41 durchsucht die Provinz nach Nahrung.

Befehl #24 Baue Straße/*Build Road*

Sponsor: *Jede Streitkraft mit Soldaten und/oder Bevölkerung.*
Ziel: *Volksgruppe in der Sponsorstreitkraft.*

Unter der Option '*Direction*' gibt man die Richtung an, in welche die Straße gebaut werden soll.

Mit diesem Befehl baut man eine Straße von der Provinz, in der sich die Streitkraft befindet, in eine bestimmte angrenzende Provinz unter Verwendung der Arbeiter der angegebenen Volksgruppe. Sollten zuwenig Arbeiter zur Verfügung stehen, kann man auch Soldaten zum Bau einsetzen.
Die Richtungsangabe erfolgt wie bei den Bewegungsbefehlen durch die Ziffern 1 bis 8, die unter der Option '*Direction*' angeführt werden. Die ‚verwendeten' Arbeiter stehen erst wieder nach der nächsten Produktion zur Verfügung.

Hinweis: Die Streitkraft muss eine Volksgruppe haben, die auch im Befehl angegeben werden muss. Die Volksgruppe kann auch leer, also ohne Bevölkerung, sein.
Die Arbeiter in der Volksgruppe können dann bis zur Produktion keine weiteren Arbeiten ausführen. Sie gelten als „verwendet".

Die Kosten des Straßenbaus betragen:

Bewegungskosten beider Provinzen x 50 Kronen

Die Anzahl der Arbeiter/Soldaten, die man benötigt, ist:

20% der Kosten in Kronen

Die Straßenbaukosten und die Anzahl der benötigten Arbeiter in gewöhnlichen Geländekombinationen ohne Fluss- oder Küstenterrainmodifikatoren:

Gelände zu Gelände	Horizontal/Vertikal Kronen/Arbeiter	Diagonal Kronen/Arbeiter
Grasland zu Grasland	500/100	700/140
Grasland zu Wald	575/115	805/161
Grasland zu Hügel	550/110	770/154
Grasland zu Hügelwald	750/150	1050/210
Grasland zu Gebirge	950/190	1330/266
Grasland zu Gebirgswald	1050/210	1470/294
Wald zu Wald	650/130	910/182
Wald zu Tiefer Wald	775/155	1085/217
Wald zu Hügelwald	825/165	1155/231
Wald zu Gebirgswald	1125/225	1575/315
Gebirge zu Gebirgswald	1500/300	2100/420
Wenn Flußprovinz, addiere	100/20	140/28
Wenn Küstenprovinz, addiere	50/10	70/14

Hinweis: Zaubersprüche, die die Basisbewegungskosten einer Provinz geändert haben, haben keinen Einfluss auf die Straßenbaukosten, die sich an den natürlichen Gegebenheiten orientieren. Zwischen zwei Provinzen auf verschiedenen Astralebenen können keine Straßen gebaut werden.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Build Road (24)	PS 55, 3 East (OK)

Streitkraft ID#41 verwendet die Arbeiter ihrer Volksgruppe ID#55, um eine Straße in Richtung 3 (Osten/*East*) zu bauen.

Befehl #25 Zerstöre Straße/*Destroy Road*

Sponsor: *Jede Streitkraft mit Soldaten und/oder Bevölkerung.*
Ziel: *Volksgruppe in der Sponsorstreitkraft.*

Unter der Option '*Direction*' gibt man die Richtung an, in welche die Straße zerstört werden soll.

Der Sponsorstreitkraft mit einer Volksgruppe wird befohlen, eine Straße zu zerstören, die von der Provinz, in der sie sich befindet, in eine angrenzende führt.
Die Richtungsangabe erfolgt wie bei den Bewegungsbefehlen durch die Ziffern 1 bis 8, die unter der Option '*Direction*' angeführt werden. Man benötigt ebenso viele Arbeiter wie zum Bau einer Straße, jedoch fallen keine Kosten an. Die ‚verwendeten' Arbeiter stehen erst wieder nach der nächsten Produktion zur Verfügung.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Destroy Road (25)	PS 55, 3 East (OK)

Streitkraft ID#41 verwendet die Arbeiter ihrer Volksgruppe ID#55, um eine Straße in Richtung 3 (Osten) zu zerstören.

Befehl #26 Verwüste Land/*Salt Land*

Sponsor: *Jede Streitkraft mit Soldaten.*
Ziel: *kein spezielles.*

Die Soldaten der Sponsorstreitkraft verwüsten das urbare Land der Provinz, in der sie sich befinden. Dadurch soll die Menge des Urbaren Landes in der Provinz um die Anzahl der Soldaten +/-15% verringert werden. Der Befehl wird von jeder in der Provinz befindlichen Stadt/Niederlassung als Affront aufgefasst, so dass Streitkräfte mit dem Militärbefehl 16 Streife und verteidige die Sponsorstreitkraft angreifen werden.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Salt Land (26)	(OK)

Streitkraft ID#41 verwüstet das Urbare Land in der Provinz, in der sie sich befindet.

Befehl #27 Zerstöre Befestigung/*Tear Down Fortifications*

Sponsor: *Jede Streitkraft mit Soldaten.*
Ziel: *Niederlassung, Untergrundstadt, Wolkenburg, Ruine.*

Unter der Option '*Tear Down Forts.*' gibt man die Art der zu beseitigenden Befestigung an.

Hinweis: Das Ziel muss zur Position der Sponsorstreitkraft gehören.

Die Sponsorstreitkraft versucht, die Befestigungsanlagen der Zielstreitkraft abzureißen, wobei die Zielstreitkraft derselben Position angehören muss wie die Sponsorstreitkraft. Das Ausmaß der Zerstörung hängt von der Menge der eingesetzten Soldaten der Sponsorstreitkraft und dem Ziel der Bemühungen ab. Unter 'Parameter 2' wird angegeben, welcher Teil der Befestigungsanlagen geschleift werden soll:

Nur Mauern/*Walls only*
Nur das Torhaus/*Gatehouse only*
Die gesamte Befestigung/*All fortifications*

Für die Berechnung gilt die Anzahl der Soldaten und NICHT deren Stufe oder Kampfwert:

Walls only reduziert die Mauern um 1 pro Mauertyp x 5 Soldaten. Eine Stadtmauer hat also den Divisor von 25. Eine Mauer wird also von 4994 Soldaten um 199 reduziert.
Gatehouse only reduziert das Torhaus um 1 pro 20 Soldaten.
All fortifications Mauern: um 1 pro Mauertyp x 10 Soldaten.
Torhaus: um 1 pro 40 Soldaten.
Burgfried: um 1 pro 50 Soldaten.
Graben und Wassergraben: um 1 pro 30 Soldaten.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Tear down fortifications (27)	F 555, Gatehouse only (OK)

Streitkraft ID#41 zerstört bei Niederlassung ID#555 das Torhaus.

Befehl #28 Gildenangriff/*Guild Coup*

Sponsor: *Gilde.*
Ziel: *kein spezielles.*

Unter der Option '*Character*' muss man den Charakter angeben, der den Angriff anführen wird.

Hinweis: Der spezifizierte Charakter muss der Position angehören, die auch die Sponsorgilde besitzt, und sich zum Zeitpunkt des Befehls in der Sponsorgilde befinden.

Der Sponsorgilde wird befohlen, einem bestimmten Charakter bei dem Versuch, die Stadt/Niederlassung, in der sie sich befindet, zu erobern, zu folgen. Unter der Option '*Character*' wird die ID# des Charakters, der die Truppen als Kommandant des Kampffreiplatzes und als Oberbefehlshaber anführt, angegeben. Gewinnt die Gilde den Kampf, fällt die Kontrolle über die Niederlassung dem kommandierenden Charakter zu. Eine Gilde kann einen solchen Angriff nur auf die Stadt/Niederlassung durchführen, in der sie sich befindet.
Wird ein Gildenangriff unternommen, und es befinden sich keine Verteidiger in der Niederlassung, so können Legionen und Nomadenlagerstätten der angegriffenen Position, die sich in der Provinz befinden, sich dem Kampf stellen und den Angriff abwehren. Kämpfe aufgrund dieses Befehls finden im Stadtgelände statt und genießen nicht die Vorteile der Befestigungen. Die Zielstreitkraft erhält einen SEI-Abzug von 10.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	G 320 Lager	Guild Coup (28)	C 566 Lomelind (OK)

Gilde ID#320 attackiert ihre Niederlassung, Charakter #566 ist dabei der Kommandant des Gilden-Kampffreiplatzes.

Befehl #29 Gilde attackiert Markt/*Guild Attack Market*

<u>*Sponsor:*</u> *Gilde.*
<u>*Ziel:*</u> *Markt, der sich in derselben Streitkraft wie die Gilde befindet.*

Unter der Option '*Character*' kann man, muss man aber nicht, den Charakter angeben, der den Angriff anführen wird.

Der Sponsorgilde wird befohlen, einen Markt anzugreifen, wodurch im Erfolgsfall Kronen und einige Gegenstände aus dem Besitz des Marktes in die Sponsorgilde transferiert werden. Ein größerer Teil der Gegenstände wird jedoch durch den Kampf zerstört. Unter der Option '*Character*' kann man einen Charakter angeben, der die Truppen der Gilde anführt, dies ist jedoch nicht zwingend notwendig. Durch den Kampf im Markt sinkt der SEI der Niederlassung, in der sich der Markt befindet, um ein unbestimmtes Ausmaß.

<u>Hinweis:</u> Gegenstände, die sich in Verkaufsfreiplätzen befinden, können nicht erobert werden.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	G 320 Lager	Guild Attack Market (29)	M 1200, (OK)

Gilde ID#320 attackiert den Markt #1200. Es ist kein Charakter als Kommandant der Soldaten eingeteilt.

Befehl #30 Erforsche und Berichte/*Explore and Map*

<u>*Sponsor:*</u> *Jede Streitkraft.*
<u>*Ziel:*</u> *kein spezielles.*

<u>Hinweis:</u> Dieser Befehl findet am Ende der Bewegung, bzw. am Ende des Spielzuges einer Streitkraft automatisch statt, sofern sich in dieser Soldaten oder in Freiplätzen eingeteilte Charaktere befinden und wenn kein anderer Militärbefehl gegeben wurde.

Der Sponsorstreitkraft wird befohlen, die Provinz, in der sie sich befindet, und angrenzende Provinzen zu erforschen, wobei das Ergebnis genaue Auskunft über das Gelände und die Rohstoffe in der aktuellen Provinz gibt. Die Sichtung von Niederlassungen und Streitkräften hängt von deren Sichtungswerten ab, jedoch werden die meisten Oberflächensiedlungen entdeckt. Nomadenlagerstätten, Legionen, Abenteurergruppen und Flotten in angrenzenden Provinzen werden mit diesem Befehl nicht gesichtet, außer dies wird durch die Waldläuferfähigkeit des Oberbefehlshabers ermöglicht. Untergrund-Städte und Lagerstätten in angrenzenden Provinzen werden des Öfteren übersehen, dies kann jedoch ebenso durch einen Waldläufer als Oberbefehlshaber wettgemacht werden. Diese Fähigkeit kann sowohl die Qualität, als auch die Reichweite des Erforschungsberichts steigern, die genaueren Informationen darüber sind den Erklärungen zur Waldläuferfähigkeit zu entnehmen (siehe Seite 34).

<u>Hinweis:</u> Streife und Erforsche, Militärbefehl #17, bringt mehr Informationen über Streitkräfte in angrenzenden Provinzen, kostet jedoch sämtliche Bewegungspunkte der Sponsorstreitkraft.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Explore and Map (30)	(OK)

Streitkraft ID#41 erforscht und berichtet über ihre und die sie umgebenden Provinzen.

Befehl #31 Verhafte Charakter/*Arrest Character*

<u>Sponsor:</u> *Jede Streitkraft.*
<u>Ziel:</u> *Jeder Charakter.*

Eine Sponsorstreitkraft mit eingeteilten Charakteren oder Soldaten kann versuchen, einen Charakter zu verhaften, der sich in ihr befindet. Unsichtbare Charaktere können nicht verhaftet werden. Eine Niederlassung kann einen Charakter in einer Abenteurergruppe, die sich in ihr befindet, verhaften. Die Erfolgschance dieses Befehls errechnet sich aufgrund von Modifikatoren wie folgt:

Die Quadratwurzel des Wachewertes aller anwesenden Soldaten =	*Basis-Startwert*
Wenn das Ziel ein beschworenes Monster ist	*-500*
Wenn das Ziel ein Zeichen des Schicksals hat	*-100*
Wenn das Ziel wahnsinnig ist	*+120*
Wenn das Ziel tot, versteinert und nicht wahnsinnig ist	*+500*
Wenn das Ziel nicht wahnsinnig, oder tot, oder versteinert ist	*+70*
Wenn das Ziel ein NSC und Oberbefehlshaber ist	*+50*
Wenn das Ziel ein Hauptcharakter ist	*-40*
Wenn das Ziel ein Spieler-, jedoch nicht Hauptcharakter ist	*-20*
Wenn das Ziel einer Monsterrasse (ID# 281+) angehört	*-180*
Wenn das Ziel einen Gefangenen hat	*+35*
Wenn das Ziel Kundschafter ist	*-5 mal die Kundschafterstufe*
Stärke und Geschicklichkeit des Ziels	*+ (20 minus (Ziel STR + DEX))*
Wenn das Ziel einen Status hat	*-45*
Wenn das Ziel kein Monster und verwundet ist	*+ (0.8 mal die Wunden)*
Wenn das Ziel ein Monster und verwundet ist	*+ (2.8 mal die Wunden)*

<u>Hinweis:</u> Charaktere in Gilden kann man nur mit Militärbefehl #35 verhaften (eigene Charaktere kann man nicht verhaften).

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Arrest Character (31)	C 89 Mavan (OK)

Streitkraft ID#41 versucht, Charakter ID#89 zu verhaften.

Befehl #32 Verteidigung zermürben/*Siege Assault*

<u>Sponsor:</u> *Jede Legion, Nomadenlagerstätte, Flotte (nun an Land), Wolkenburg mit Soldaten.*
<u>Ziel:</u> *Niederlassung, Untergrundstadt, Wolkenburg.*

<u>Hinweis:</u> Nur in der Militärphase I und die ausführende Streitkraft darf sich nicht bewegen. Befestigungsanlagen werden nur beschädigt, wenn die Angreifer 400 oder mehr Soldaten haben.

Belagerungen brauchten in mittelalterlicher Zeit oft Monate. Mit diesem Befehl versucht eine Streitkraft nicht nur eine Belagerung, sondern sie führt immer wieder Probeangriffe durch, um die Verteidigungsanlagen und Verteidiger zu zermürben und so die Belagerung zu verkürzen. Der Angreifer muss zusammen mindestens so viele Soldaten in die Schlacht werfen, wie der Verteidiger Soldaten besitzt und 10% der Summe aller Volksgruppen ausmachen.
Der Angreifer verliert zwischen 1% und 10% seiner Truppen, und der Verteidiger verliert zwischen 1% und 5% seiner Garnison. Verwalter als Kampffreiplatzkommandanten erhalten zwischen 1% und 10% Wunden als Angreifer und 1% bis 5% als Verteidiger.

Zusätzlich werden die Verteidigungsanlagen bei 400 oder mehr angreifenden Soldaten in Mitleidenschaft gezogen:

Graben:	minus 1-4 Stufen
Wassergraben:	minus 1-4 Stufen
Türme:	minus 1-4 Stück
Torhaus:	minus 1-4 Stufen
Mauern:	minus 1-10 Stufen

Die Chance, mehr als 1 Punkt Schaden zuzufügen, wird berechnet, indem man das 5fache des Unterschieds der gesamten Verwalter-Stufen aller in der angreifenden Streitkraft Kämpfenden und aller in der verteidigenden Streitkraft Kämpfenden plus des als Verwalter eingeteilten Verwalters, so er anwesend ist, als %-Chance nimmt.

<u>Beispiel:</u> Wenn die Angreifende Partei 18 Stufen Verwalter und die Verteidiger 12 Stufen besitzen, würde sich eine 30%-Chance ergeben, in allen 5 Kategorien mehr als 1 Punkt Schaden anzurichten.

Gibt es mehrere alliierte Streitkräfte, die ein und dasselbe Ziel angreifen, so kann es durchaus mehrere derartige Angriffe geben, um so die Verteidigungsanlagen schneller zu schleifen. Der wichtigste Punkt besteht darin, das Torhaus auf Stärke 0 zu bringen, da daraufhin eine Schwächung aller Verteidigungsanlagen eintritt.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 41 Legion	Seige Assault (32)	F 100 (OK)

Streitkraft ID#41 versucht, Niederlassung ID#100 zu belagern und die Befestigungsanlagen zu zermürben.

Befehl #33 Säubere Streitkraft/*Purge Force*

<u>Sponsor:</u> *Jede Streitkraft.*
<u>Ziel:</u> *kein spezielles.*

Unter der Option '*Race ID*' wird die ID# der Rasse und unter der Option '*Religion*' die Religion eingetragen, die als gewähltes Ziel dieses Befehls unter ihm zu leiden haben. Also bei der Wahl *Rasse #201* und *Religion #5* würden alle Menschen und alle Anhänger der Religion #5 aus der Sponsor-Streitkraft vertrieben werden.

Viele Rassen können andere Individuen oftmals aus Gründen des Rassenhasses oder der Religionszugehörigkeit nicht akzeptieren oder hassen sie sogar.

Der Befehl 'Säubere Niederlassung' bewirkt folgendes:

1. *Entfernt alle Abenteurergruppen, die nicht dem Sponsor angehören, aus der Streitkraft (unabhängig von Rasse oder Religion).*
2. *Versucht, alle Charaktere der angegeben Rasse und/oder Religion zu verhaften. (einschließlich Charaktere in Abenteuergruppen in der Streitkraft).*
3. *Reduziert wegen der auftretenden Panik den SEI der Niederlassung auf bis zur Hälfte (z.B. kann ein SEI von 800 auf bis zu 400 fallen).*

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 20 Location	Purge Force (33)	201 Human, 2 Balance (OK)

Streitkraft ID#20 stellt alle Partys, die man nicht selbst kontrolliert, vor die Stadt und versucht, alle Charaktere zu verhaften, die entweder der Rasse Mensch (#201) oder der Religion #2 angehören.

Befehl #34 Kriegsrecht/*Martial Law*

<u>Sponsor:</u> *Jede Streitkraft.*
<u>Ziel:</u> *kein spezielles.*

Der Wachebonus der Sponsor-Streitkraft wird verdoppelt, um Sabotage-Aktionen gegen den Sponsor durch 'Sabotiere Verteidigungsanlagen', 'Sabotiere Moral', 'Stehle/Sabotiere Gegenstände' oder 'Kidnappe/Meuchle Charakter' zu unterbinden bzw. zu erschweren. Das Verdoppeln des Wachebonus geht aber auf Kosten des SEI, welcher um 1% bis 100% gesenkt wird. Zusätzlich besteht eine 5%-Chance, dass 1% der Bevölkerung die Garnison angreift, um so gegen das Ausgehverbot zu protestieren. Die Moral der Soldaten leidet auf Grund des Polizeidienstes ebenfalls und wird um bis zu 10 Punkte gesenkt.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 20 Location	Martial Law (34)	(OK)

Streitkraft ID#20 ruft das Kriegsrecht aus.

Befehl #35 Gilde verhaftet Charakter/*Guild arrest character*

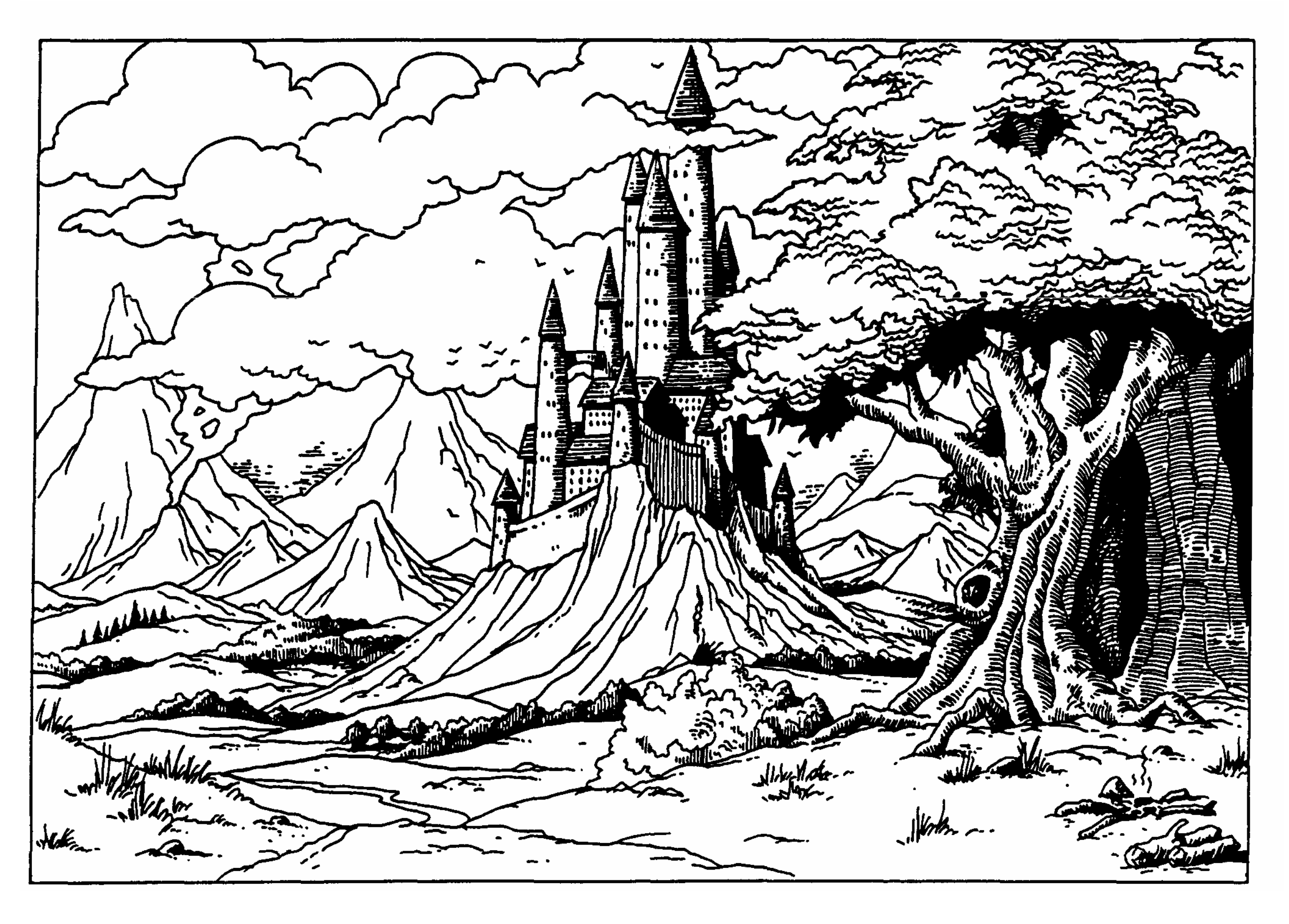
Sponsor: *Jede Gilde.*
Ziel: *Jeder Charakter.*

Einer Gilde, in der sich Soldaten oder Charaktere aufhalten, wird befohlen, einen anwesenden Charakter zu verhaften. Unsichtbare Charaktere können nicht verhaftet werden. Die Erfolgschance dieses Befehls errechnet sich wie beim Militärbefehl #31, siehe dort. Eigene Charaktere kann man nicht verhaften.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	G 33 Magic	Guild Arrest Character (35)	C 55 Herolt (OK)

Gilde ID#333 versucht, Charakter ID#55 zu verhaften.



Bewegungsbefehle

(Movement Orders)

Durch diese Befehle können Streitkräfte bewegt werden. Man benötigt dazu etliche Informationen, als erstes die Bewegungsart, danach die Bewegungsbedingungen, dann die einzelnen Bewegungsrichtungen, und zuletzt, ob am Ende der Bewegung eine Niederlassung, Untergrundstadt, Ruine, Lagerstätte oder Wolkenburg betreten werden soll (nur mit Abenteurergruppen).

Hinweis: Eine Lagerstätte/*Lair* sollte nur in Ausnahmefällen betreten werden (z.B. für die Erfüllung eines Abenteuers). Eine Lagerstätte kann auch „von außen“ angegriffen und erobert werden (Militärbefehl #1). Ist man mit seiner Party in einem Lair und dieses Lair wird zufällig (oder gezielt!) von einem anderen Spieler erobert, dann sind die eigenen Charaktere mit sehr großer Wahrscheinlichkeit - ohne Gegenwehr - von der gegnerischen Abenteurergruppe gefangen.

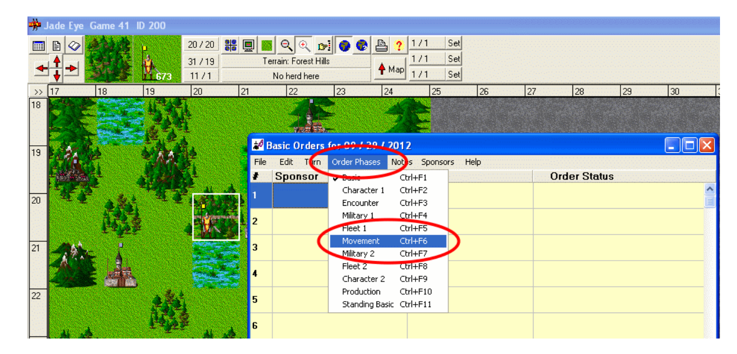
Jede Streitkraft kann sich nur einmal mit einem Bewegungsbefehl pro Runde bewegen.

Jede Schlacht (Begegnungsbefehle) kostet 15 Bewegungspunkte zusätzlich zu den Bewegungskosten für das Terrain.

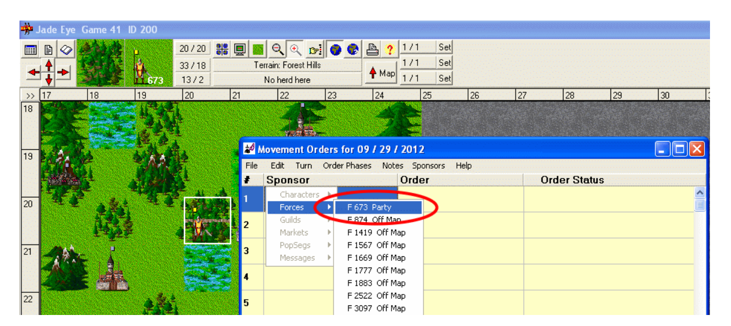
Man kann auch mehr als 15 Bewegungsrichtungen für eine einzelne Streitkraft angeben, dafür ist jedoch die nächste Zeile der Bewegungen zu verwenden (oder wenn man den LPE benutzt, einfach weitertippen), wobei hier kein Sponsor und keine Bedingungen angeführt werden dürfen. Ein Pfeil in die nächste Zeile oder eine Klammer über die gesamte Bewegung wäre hilfreich. Maximal kann man sich 75 Provinzen weit bewegen (theoretisch).

Die Befehlseingabe für einen Bewegungsbefehl mit dem LPE

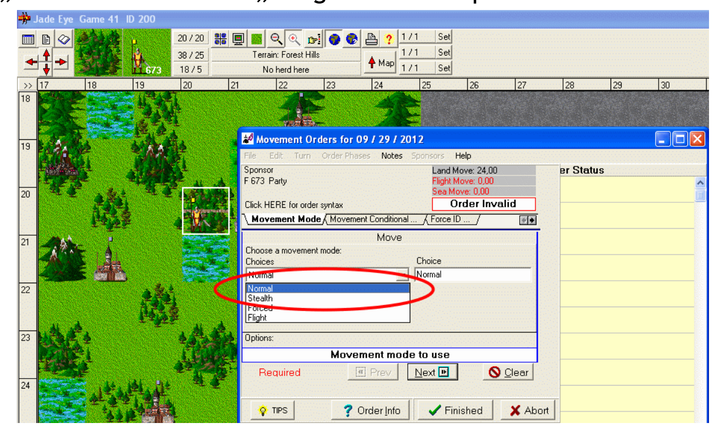
Im Beispiel soll eine eigene Abenteurergruppe sich zur Ruine F#2894 bewegen und diese dann am Ende der Beweung betreten. Im „*Turn Editor Fenster*“ klickt man oben unter <Order Phases> auf „*Movement*“. Damit geht der LPE in den Bewegungsbefehlsabschnitt:



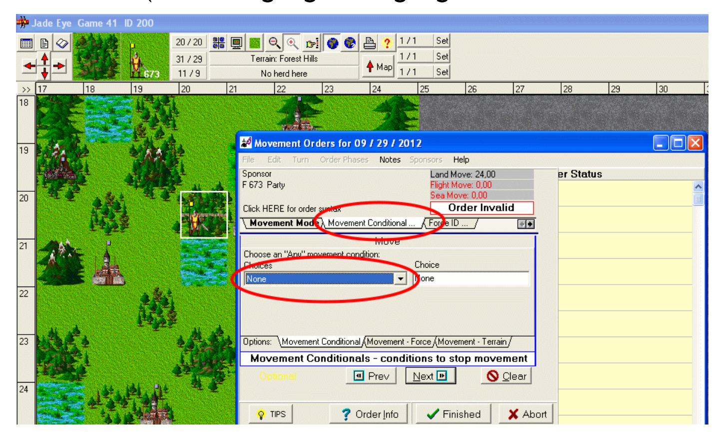
Nun klickt man unter „Sponsor“ auf das gelb unterlegte Feld und man bekommt im Auswahlmenü die eigenen *Forces* zur Auswahl. Klickt man auf *Forces*, dann folgt rechts die Liste der sich in der Position befindlichen Streitkräfte (in der Beispielposition gibt’s aktuell nur eine aktive Streitkraft, die Party F#673):



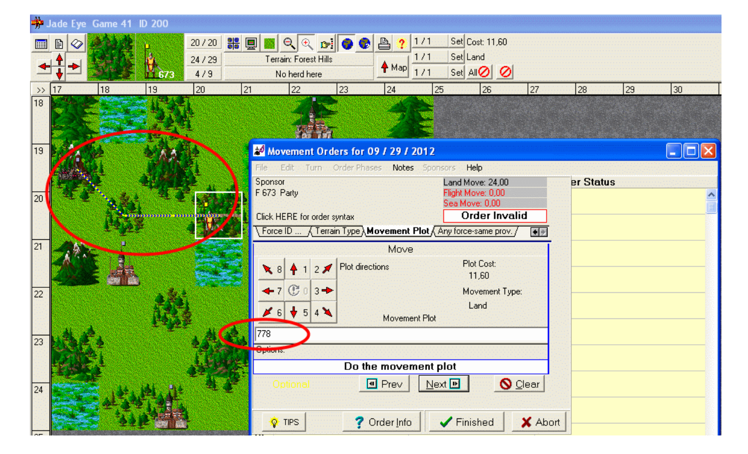
Im nächsten Schritt hat man nun die Wahl der verschiedenen Bewegungsarten „Normal“, „Schleichen“, „Gewaltmarsch“ und „Fliegen“. Im Beispiel wählen wir eine normale Bewegung/*Normal Movement*:



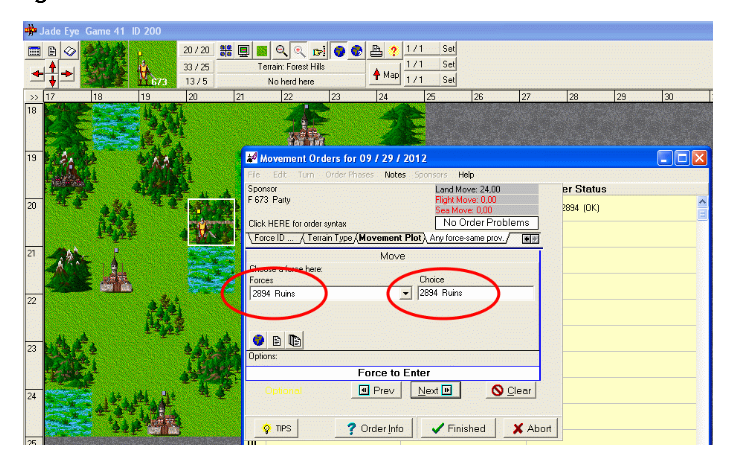
Nun könnte man noch Bewegungsbedingungen, wie z.B. „Beende Bewegung wenn bestimmte Streitkraft getroffen wird“, eingeben, doch wir wissen, dass die Ruine drei Provinzen im Nordwesten ist. So verzichten wird darauf (die Bewegungsbedingungen werden auch recht selten zu Anwendung kommen):



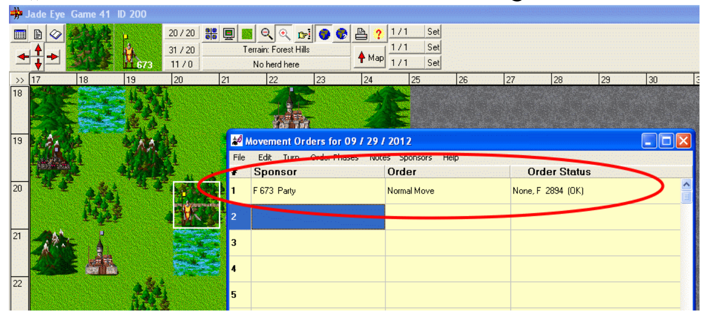
Als nächstes folgen nun die Bewegungsrichtungen. Die kann man auf Grund der Windrosen-Bewegungsrichtungen im Feld *Movement Plot* selbst eingeben (in unseren Fall 778 - also West -West und Nordwest) oder mit einem Klick auf die Zielprovinz 17/19 (in unserem Beispiel) wählt der LPE automatisch die kürzeste Bewegung zur Zielprovinz (Hinweis: Es schadet dabei aber nie, die Bewegung noch mal zu kontrollieren). Die Bewegung selbst wird durch eine dünne Linie auf der Karte angezeigt.
Rechts oben unter *Land Move*/*Flight Move*/*Sea Move* (je nach Art der Bewegung und Streitkrafttyp) findet man auch die Anzahl der Bewegungspunkte, die der Streitkraft zur Verfügung stehen.
Darunter, unter *Plot Cost*, siehe man, wie viele Bewegungspunkte die eingegebene Bewegung kostet. Dieser Wert darf die Anzahl der Bewegungspunkte, die der Force zur Verfügung stehen, nicht überschritten werden:



Im letzten Schritt kann man nun noch eine Streitkraft angeben, die am Ende der Bewegung betreten werden soll. In unserem soll die Ruine F#2894 betreten werden.
Hinweis: Betreten können nur folgende Streitkraftarten: Niederlassung, Untergrundstadt, Wolkenburg, Ruine und Lagerstätten. Und betreten können diese nur von Abenteurergruppe werden, niemals von Legionen oder Flotten.



Im „*Turn Editor Fenster*" bekommt man folgendes Bild:



Damit ist die Befehlsabgabe für die Bewegung beendet und wenn alles wie geplant klappt, wird die eigene Abenteurergruppe F#673 am Ende der Bewegung die Ruine F#2894 betreten haben.

Sponsor: Die ID# der Streitkraft, die sich bewegen soll.

Bewegungsart/*Movement Mode*:

Normal/*Normal*		
Schleichen/*Stealth*	-50% Bewegungswert	verringert Chance, gesehen zu werden.
Gewaltmarsch/*Forced*	+30% Bewegungswert	erhöhte Chance, gesehen zu werden und -30% Gesamtmodifikator und -10 Moral, wenn die Force per Militärbefehl oder per Begegnungsbefehl kämpft) *.
Fliegen/*Flight*		erhöhte Chance, gesehen zu werden **.

* Wenn sich eine Streitkraft im Gewaltmarsch bewegt, dann bekommt diese Streitkraft in einem Begegnungskampf -30% Overall Modifier und sie bekommt dies auch im Militärbefehl 2. Phase!

Und für Begegnungskämpfe bleibt dies bis zur eigenen nächste Runde bestehen. Man hat also in Begegnungskämpfen nach einem eigenen Gewaltmarsch den Abzug der 30% bis zur nächsten eigenen Runde.

** Jede Streitkraft, die fliegen kann, hat eigene Bewegungspunkte für das Fliegen.

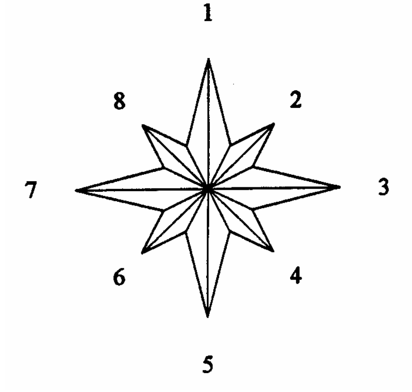
Bewegungsbedingung/*Movement Conditional*:
Keine Bedingung/*None*.
Beende Bewegung, wenn irgendeine Streitkraft entdeckt wird/*Any Force*.
Beende Bewegung, wenn eine Straße entdeckt wird/*Any Road*.
Beende Bewegung, wenn eine bestimmte Streitkraft entdeckt wird/*Specific Force*.
Betrete Gelände nicht/*Specific Terrain* (man kann zwei Geländearten, die nicht betreten werden sollen, wählen).

Bewegungsrichtungen/*Movement Plot*:
Die Richtungen, in die sich eine Streitkraft bewegen soll. Von 1 bis 8, 1 ist Richtung Nord, 2 Nordost, usw. 8 ist Richtung Nordwest. Siehe Windrose.
Maximal kann man sich 75 Provinzen weit bewegen (theoretisch).

Zutritt/*Any Force-same province*:
Wenn die sich bewegende Streitkraft eine Abenteurergruppe ist, dann kann sie hier eine Niederlassung, Untergrundstadt, Ruine, Lagerstätte oder Wolkenburg betreten.
Hinweis: Eine Abenteurergruppe/*Party* kann nur dann eine Niederlassung oder auch Ruine betreten, wenn sich in der Party mindestens ein Charakter befindet.

Windrose

Beim Auswählen der Bewegungsrichtungen sollte man die Windrose im Auge haben, da man sonst wer weiß wohin gelangt. Die Bewegung in Richtung 0 ist eine Bewegung in der Provinz selbst. (z.B. für eine Bewegung einer Abenteurergruppe aus einer Stadt vor die Tore der Stadt; oder um einen Begegnungsbefehl in der Provinz zu aktivieren. Eine Bewegung in Richtung 0 kann nur einmal und zwar als erste Bewegungsrichtung angegeben werden.



Fliegen

Die fliegende Bewegung ignoriert die Geländeart und deren Bewegungskosten. Die vertikale/horizontale Bewegung verbraucht immer 2.5 und die diagonale 3.5 Bewegungspunkte.

Bewegungskosten

Geländeart	*Terrain*	Horizontal/Vertikal	Diagonal
Grasland	*Grassland*	5.0	7.0
Wald	*Forest*	6.5	9.1
Tiefer Wald	*Heavy Forest*	9.0	12.6
Hügelwald	*Forest Hills*	10.0	14.0
Gebirgswald	*Forest Mountains*	16.0	22.4
Hügelland	*Barren Hills*	6.0	8.4
Gebirge	*Barren Mountains*	14.0	19.6
Moor	*Moors*	6.5	9.1
Sumpf	*Swamp*	9.0	12.6
Karst	*Barren*	5.0	7.0
Steppe	*Arid*	5.0	7.0
Wüste	*Desert*	6.5	9.1
Meer	*Sea*	3.0	4.2
Fluss in Provinz	*river in province*	+2.0	+2.8
Küsten-Provinz	*coastal province*	+1.0	+1.4

Bei Fluss- und Küstenprovinzen wird sowohl die Geländeart plus +Fluss oder +Küste gerechnet. So hat z.B. eine Sumpfprovinz mit einem Fluss an der Küste 16.8 Bewegungskosten diagonal und 12.0 vertikal/horizontal.

Bewegungsbeispiele

Wir verwenden die Windrose, um die Bewegungsrichtungen festzulegen, bzw. mit einem Klick auf die Zielprovinz wählt der LPE automatisch die kürzeste Bewegung zur Zielprovinz (Hinweis: Es schadet dabei aber nie, die Bewegung noch mal zu kontrollieren). Die Bewegung selbst wird durch eine dünne Linie auf der Karte angezeigt.
Man beachte, eine Bewegung auf derselben Provinz (=Richtung 0) verbraucht ebenso viele Bewegungspunkte, wie die Streitkraft brauchen würde, um die Provinz horizontal oder vertikal zu betreten. Eine Bewegung Richtung 0 kann immer nur als erste Bewegungsrichtung einer Bewegung eingegeben werden.

Beispiele:

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 835 Party	Normal Move	None (OK)

Streitkraft ID#835 bewegt sich normal und ohne Bewegungsbedingungen.

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 343 Legion	Flight Move	Any Force (OK)

Streitkraft ID#343 fliegt und bleibt jedoch sofort stehen, wenn irgendeine Streitkraft entdeckt wird.

#	Sponsor	Order	Order Status
1	F 919 Party	Forced Move	Specific Force, F 232, F 232 (OK)

Streitkraft ID#919 bewegt sich im Gewaltmarsch und bleibt jedoch sofort stehen, wenn sie auf die Streitkraft ID#232 trifft. Am Ende der Bewegung betritt sie die Niederlassung ID#232.

Da sich eine Niederlassung im Normalfall nicht wegbewegen kann, ist es in der Regel nicht notwendig, die Option 'Laufe, bis eine bestimmte Niederlassung entdeckt wird' zu verwenden. Entweder man kennt die Provinz der Ziel-Niederlassung oder man weiß sie nicht.



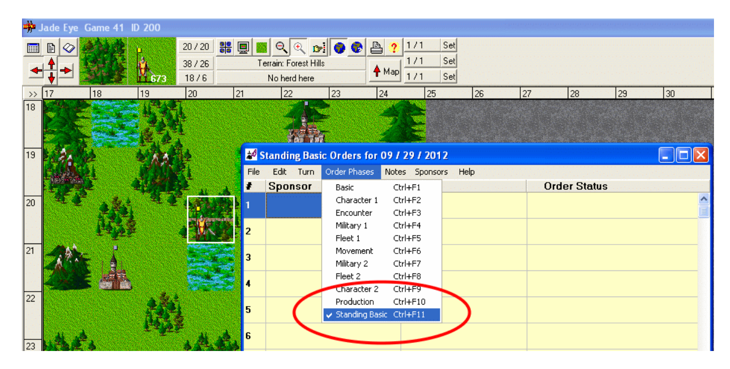
Stehende Befehle

(Standing Orders)

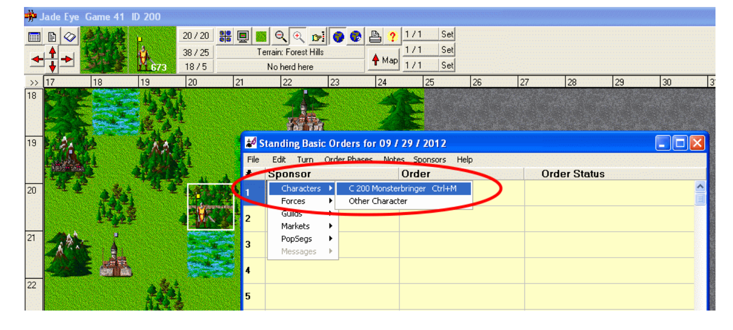
In Legends hat jeder Spieler die Möglichkeit, bis zu 40 stehende Befehle zu erschaffen. Diese Befehle sind Transfer/Trainingsbefehle (T-Befehle), die gespeichert und nach jeder Produktion durchgeführt werden. Diese Befehle sparen viel Zeit und Schreibarbeit, da immer wiederkehrende Befehle nur einmal eingespeichert zu werden brauchen. Damit können frisch erzeugte Gegenstände noch im Zuge der Produktionsphase transferiert und neue Bevölkerung ausgebildet werden. Stehende Befehle erleichtern die Verwaltungsarbeit bei einer größeren Anzahl von Niederlassungen, und somit hat man mehr Zeit für seine Charaktere.

Die Befehlseingabe für einen Stehenden Befehl mit dem LPE

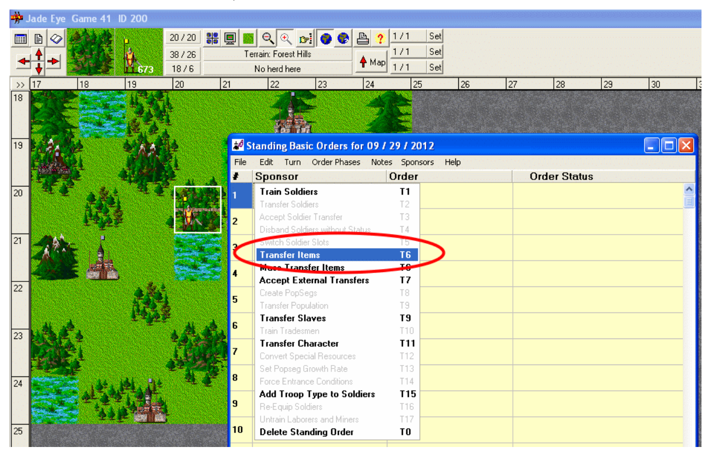
Im Beispiel sollen alle Kronen vom Hauptcharakter in die anwesende Streitkraft F#673 transferiert werden. Im *„Turn Editor Fenster“* klickt man oben unter <Order Phases> auf „Standing Basic“. Damit geht der LPE in den Abschnitt für Stehende Befehle:



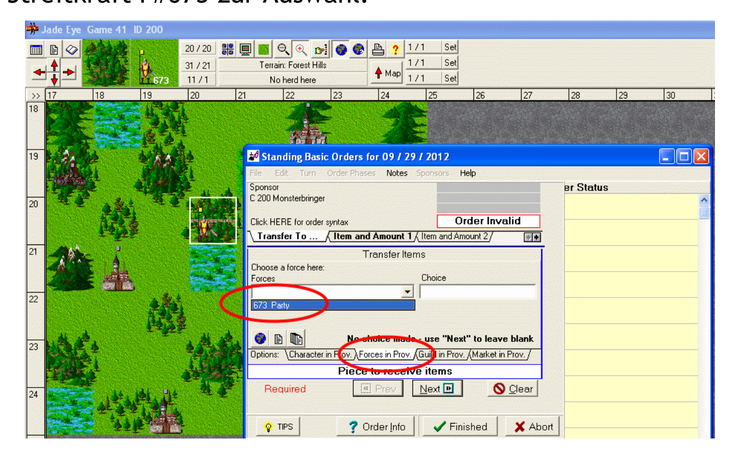
Nun klickt man unter „Sponsor“ auf das gelb unterlegte Feld und man bekommt im Auswahlmenü die eigenen *Charakters, Forces, Guilds, Markets und PopSegs* zur Auswahl. Wir klicken nun auf *„Characters“* und können den Hauptcharakter C#200 als Sponsor des Stehenden Befehls auswählen:



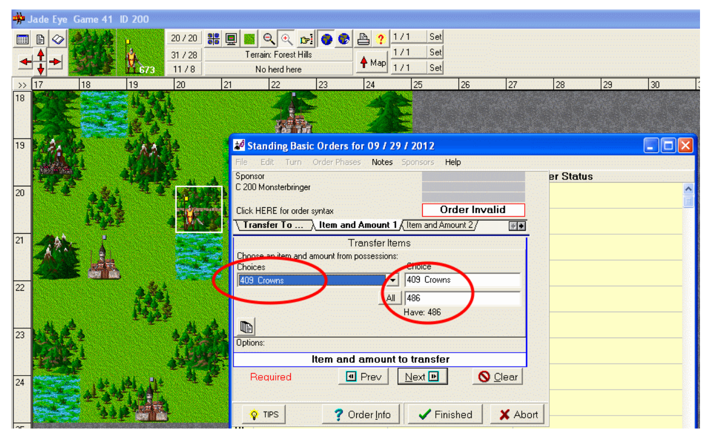
Im nächsten Schritt wählt man nun *Transfer Items*, weil wir ja die Kronen, die sich im Besitz des Charakters befinden, transferieren wollen:



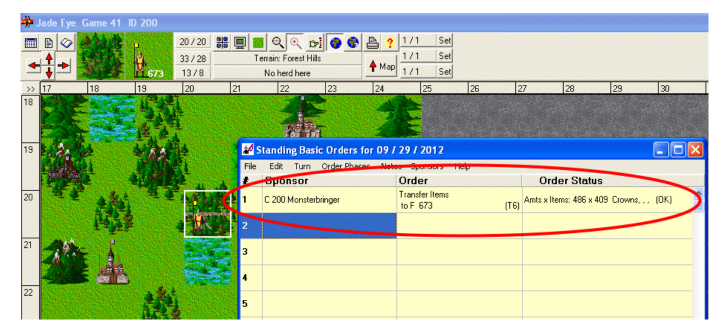
Nun wählen wir die Streitkräfte in der Provinz (*Forces in Prov*) und bekommen in der Auswahl die eigene Streitkraft F#673 zur Auswahl:



Als nächstes wählen wir nun unter *Choices* die ID# des Gegenstandes/*Items*, das wir transferieren wollen und wir wählen die Kronen/*Crowns*. Weiters klicken wir noch auf „All“, weil wir alle im Besitz des C#200 befindlichen Kronen in die Streitkraft F#673 transferieren wollen und das sind 486 Stück:



Nach einem Klick auf <Finished> ist der Stehende Befehl zu Ende und wir bekommen im „*Turn Editor Fenster*“ folgendes Bild:



Damit ist die Befehlsabgabe für einen Stehenden Befehl beendet. Diese Befehl wir, solange er aktiv bleibt, Produktion für Produktion ausgeführt werden, immer vorausgesetzt, dass sich C#200 und F#673 auf der selben Provinz befinden.

Erschaffung und Kennzeichnung von Stehenden Befehlen

Jede Spielposition kann bis zu 40 stehende Befehle erschaffen. Nur Transferbefehle können als stehende Befehle geschaffen werden.
Stehende Befehle werden durch Nummern gekennzeichnet, die ihre Position in der Liste der stehenden Befehle bestimmt. Auf dem Rundenausdruck sind die stehenden Befehle nach den Nummern geordnet angeführt. Der erste stehende Befehl ist mit der Nummer 1 zu kennzeichnen, der zweite mit der Nummer 2, usw..., bis zur Nummer 40. Sie werden auch in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
19	F 45 Location	Train Tradesmen in Ps 23 (T10)	Laborers: 8, Farmers: 2,,,,, (OK)

Bei der Durchführung des stehenden Befehls #19 werden 10 ungelernte Bevölkerungseinheiten der Volksgruppe ID#23 der Streitkraft ID#45 ausgebildet, 8 davon als Arbeiter und 2 als Bauern/Hirten. Dieser Befehl wird als stehender Befehl eingegeben und wird automatisch nach jeder Produktion durchgeführt, bis er entweder geändert oder die Niederlassung von einem anderen Spieler übernommen wird.

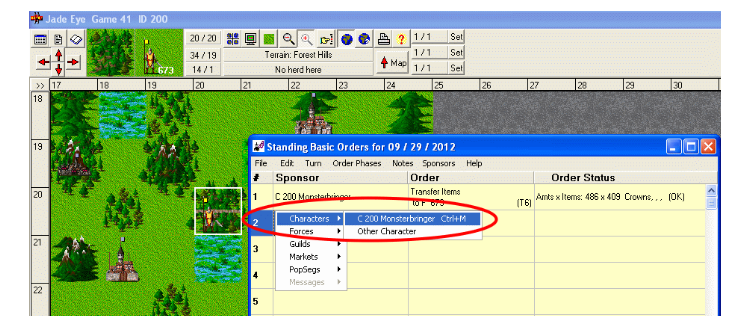
Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
9	F 846 Party	Transfer Items to F 31 (T6)	Amounts x Items: 200 x Crowns,,, (OK)

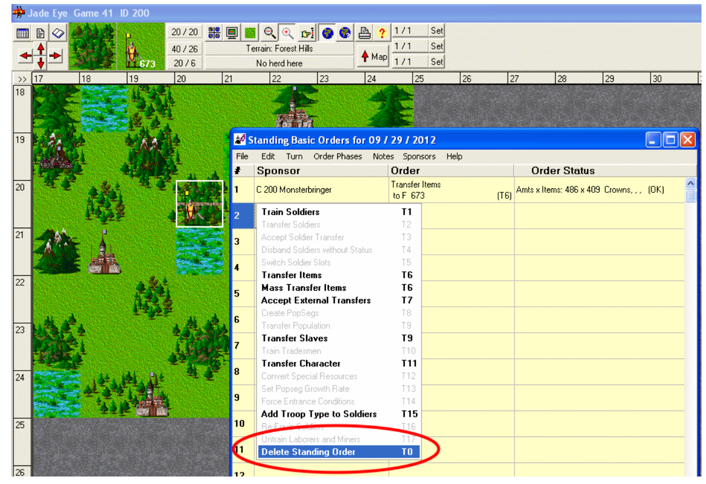
Nach jeder Produktionsphase werden 200 Kronen (ID#409) von der Streitkraft ID#846 zur Streitkraft ID#31 transferiert. Der Befehl ist als stehender Befehl #9 gekennzeichnet.

Anleitung für das Löschen eines Stehenden Befehls mit dem LPE

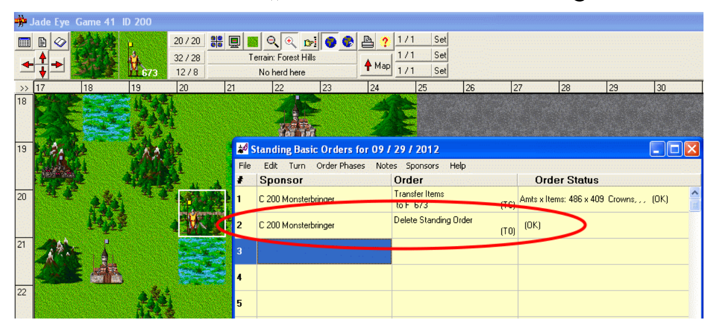
Im Beispiel soll der Stehende Befehl mit der Nummer #2 gelöscht werden. Im „*Turn Editor Fenster*“ geht man dazu zuerst wieder zu den „*Standing Basic*“ *Orders* und klickt anschließend in die Zeile, dessen Stehenden Befehl man löschen möchte, unter „Sponsor“ auf das gelb unterlegte Feld. In unserem Beispiel in die Zeile 2 und wählt als Sponsor den Hauptcharakter aus:



Im nächsten Schritt wählen wird dann unter den möglichen Befehlen ganz unter „*Delete Standing Order*“:



Danach bekommt man „*Turn Editor Fenster*“ folgendes Bild:



Damit ist das löschen des Stehenden Befehls mit der Nummer #2 beendet.

Wichtige Bemerkungen zu Stehenden Befehlen

Man beachte, stehende Befehle haben drei wichtige Merkmale.

1. Sie werden direkt im Anschluss an jede monatliche Produktion durchgeführt.
2. Sie bleiben aktiv, bis sie gestrichen werden, außer die zur Durchführung notwendigen Dinge sind nicht vorhanden.
3. Stehende Befehle, die eine Charakteraktion benötigen, vermindern die dem Charakter für die kommende Runde zur Verfügung stehenden Aktionspunkte. Dieser Verlust betrifft jedoch nur die Runde nach einer Produktionsphase, solange der stehende Befehl Gültigkeit hat.

<u>Hinweis 1:</u> Pro stehenden Befehl kann man maximal 32767 Einheiten mit dem T6-Befehl transferieren.

<u>Hinweis 2:</u> Als Stehenden Befehl kann man keinen T1-Befehl abgegeben, der den Soldaten einen Status infiziert.

Beispiel:

#	Sponsor	Order	Order Status
7	C 441 Mona	Train Soldiers into F 10s2 (T1)	Soldier Quantity: 6, PopSeg: Ps 333, Training Level: 8,,,, (OK)

Bei der Durchführung des stehenden Befehls #7 trainiert der Charakter ID#441 6 Soldaten mit Ausbildungsstufe 8 in den Kampffreiplatz #2 der Streitkraft ID#10. Die Soldaten bekommen weder Ausrüstung, noch spezielles Training oder einen Spezialstatus. Die ungelernte Bevölkerung wird der Volksgruppe ID#333 und die Kronen dem Besitz der Streitkraft, in der sich die Volksgruppe ID#333 befindet, entnommen. Der Befehl kostet den Charakter C#441 einen Aktionspunkt, den er in der Runde nach der Produktion nicht zur Verfügung hat.

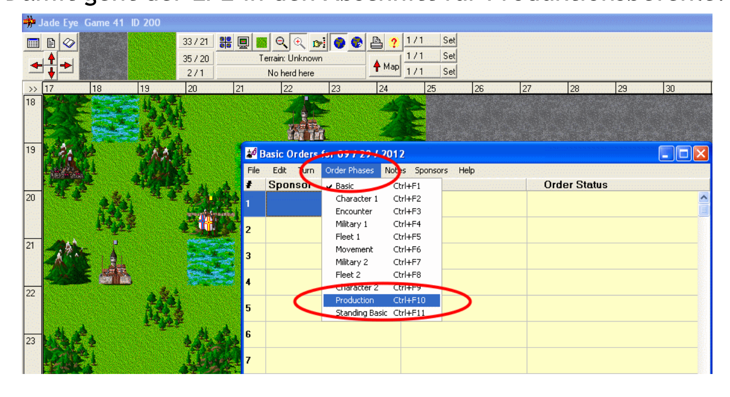


Produktionsbefehle

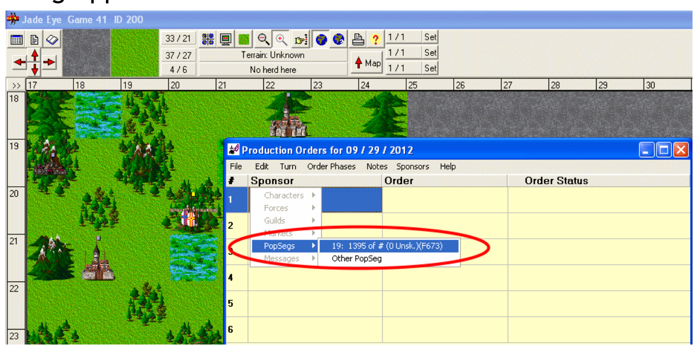
(Production Orders)

Die Befehlseingabe für einen Produktionsbefehl mit dem LPE

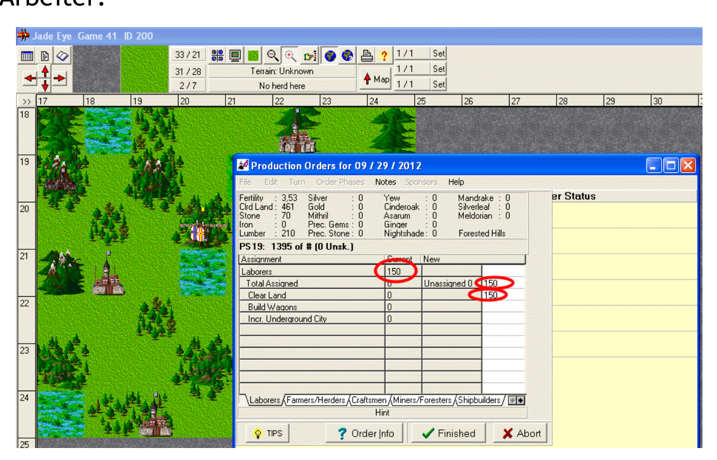
Im Beispiel sollen 150 Arbeiter Urbares Land, 500 Bauern Nahrung und 50 Waffenschmiede sollen Wurfspeere herstellen. Im „*Turn Editor Fenster*“ klickt man oben unter <Order Phases> auf „*Production*“. Damit geht der LPE in den Abschnitt für Produktionsbefehle:



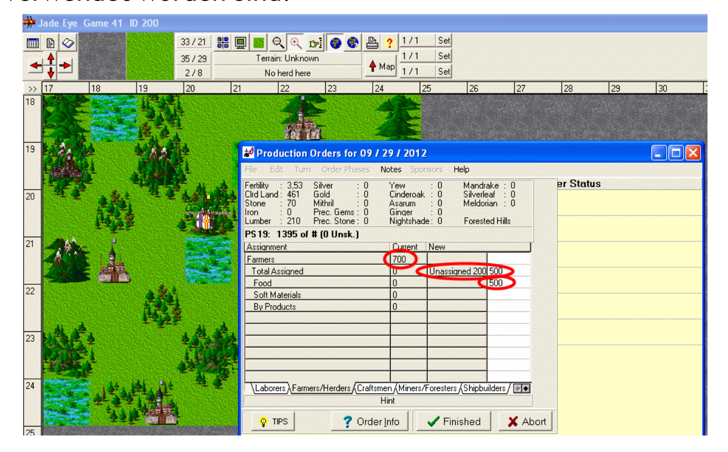
Nun klickt man unter „Sponsor“ auf das gelb unterlegte Feld und man bekommt im Auswahlmenü die eigenen *PopSegs* zur Auswahl (die Beispielposition hat nur eine Volksgruppe). Wir klicken nun auf die Volksgruppe #19:



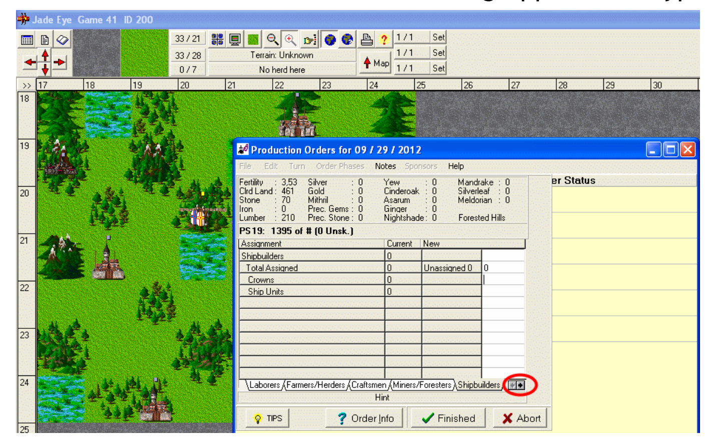
Nun bekommt man die Einstellungen für die Arbeiter/*Laborers* zu Gesicht. In der 1. Zeile sieht man die 150 vorhandenen *Laborers*. Im Beispiel teilen wir 150 für Urbare Land/*Clear Land* Vergrößern ein, einzutragen unter der Zeile „*Clear Land*“ und in der Zeile „*Total Assigned*“ sieht man dann die 150 eingetragenen Arbeiter:



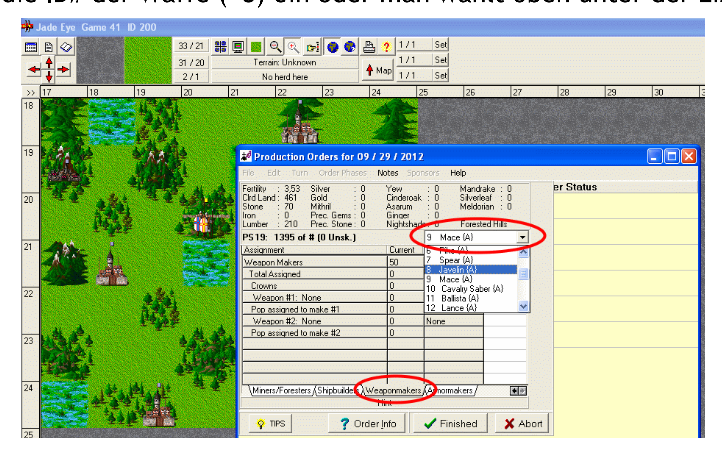
Nun klicken wir unten auf den Reiter „*Farmers/Herders*“ um 500 der 700 Bauern zum Produzieren der Nahrung/Food einzuteilen. In der Zeile „*Total Assigned*“ sieht man dann nun, dass von den 700 Bauern 500 verwendet worden sind:



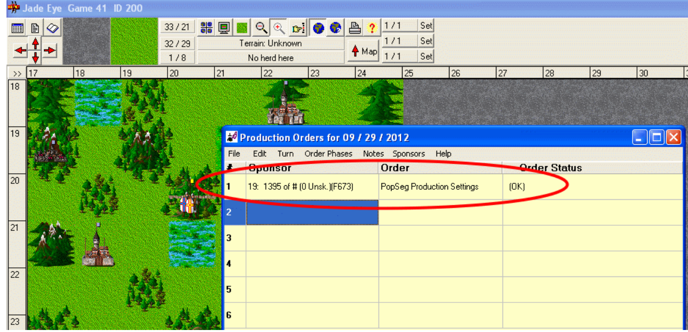
Nun sollen noch die Waffenschmiede neu eingestellt werden. Um zu den *Weaponmakers* zu kommen, muss man in der Zeile mit den einzelnen Volksgruppenberufstypen rechts auf das kleine Pfeilchen klicken:



Nun kann man die Weaponmakers befehlen, Wurfspeere/*Javelins* zu produzieren. Dazu trägt man entweder die ID# der Waffe (=8) ein oder man wählt oben unter der Liste der einzelnen Waffe den *Javelin* aus:



Nach einem Klick auf <Finished> ist die Eingabe der Produktionsbefehle zu Ende und wir bekommen im „*Turn Editor Fenster*“ folgendes Bild:



Damit die eigenen Arbeiter, Bauern, Handwerker, usw. auch produzieren, muss ihnen befohlen werden, was sie in der Produktion machen sollen. das geschieht über die so genannten Produktionsbefehle. Die möglichen Einstellungen für eine Volksgruppe/*Populationsegement* setzen sich wie folgt zusammen:

- **Arbeiter**/*Laborers:* Urbares Land/*Clear Land*, Baue Wagen/*Build Wagons*, Vergrößere Untergrundstadt/*Increase Underground City*.
- **Bauern**/*Farmers:* Nahrung/*Food*, Weichmaterial/*Soft Materials*, Nebenprodukte/*By-Products*.
- **Handwerker**/*Craftsmen:* Kronen/*Crowns*, Handelswaren/*Tradegoods*.
- **Bergleute**/*Waldarbeiter/Miners/Gatherer:* Kronen/*Crowns*, Stein/*Stone*, Holz/*Lumber*, Rohstoff/*Resource* (drei verschiedene pro Volksgruppe).
- **Werftarbeiter**/*Shipbuilder:* Kronen/*Crowns*, Schiffsteile/*Ship units*.
- **Waffenschmiede**/*Weaponmakers:* Kronen/*Crowns*, Waffe/*Weapon* (2 verschiedene pro Volksgruppe).
- **Rüstungsmacher**/*Armormakers:* Kronen/*Crowns*, Rüstung/*Armor* (2 verschiedene pro Volksgruppe).

    - Generell: Der alte Wert wird belassen, wenn die entsprechende Spalte leer gelassen wird. Nur wenn in einer Spalte eine 0 (Null) geschrieben wird, wird der entsprechende Wert auf Null gesetzt.
    - Einmal festgelegte Produktionsbefehle bleiben solange erhalten, bis sie von einem Spieler geändert werden.
    - Sollten in einem Bereich (z.B. Bauern) mehr Leute in der Volksgruppe sein, als man eingeteilt hat, dann werden z.B. die nicht eingeteilten Bauern Nahrung herstellen, bzw. Handwerker/Bergleute/Werfarbeiter/Waffenschmiede/Rüstungsmacher Kronen herstellen und Arbeiter werden Urbares Land machen.

Der Extra-Produktionsturn

Jeder Spieler kann jederzeit zwischen den eigentlichen Legends-Turns extra Stehende-Befehle bzw. extra Produktionsbefehle abgeben, den so genannten Produktionsturn:

1) Man klickt links oben im LPE auf "*Create a turn*" und auf "*New turn*".
2) Man saved diesen noch leeren Turn am besten mit dem Datum des folgenden Auswertungstages. Z.B. wenn man den Produktionsturn am Dienstag den 29. Juli 2014 erstellt mit dem Datum vom Mittwoch den 30. Juli 2014.
3) Jetzt macht man nur (!) Stehende Befehle und/oder Produktionsbefehle - **keine** anderen Befehle.
4) Saven und make upload machen.
5) Abschicken.

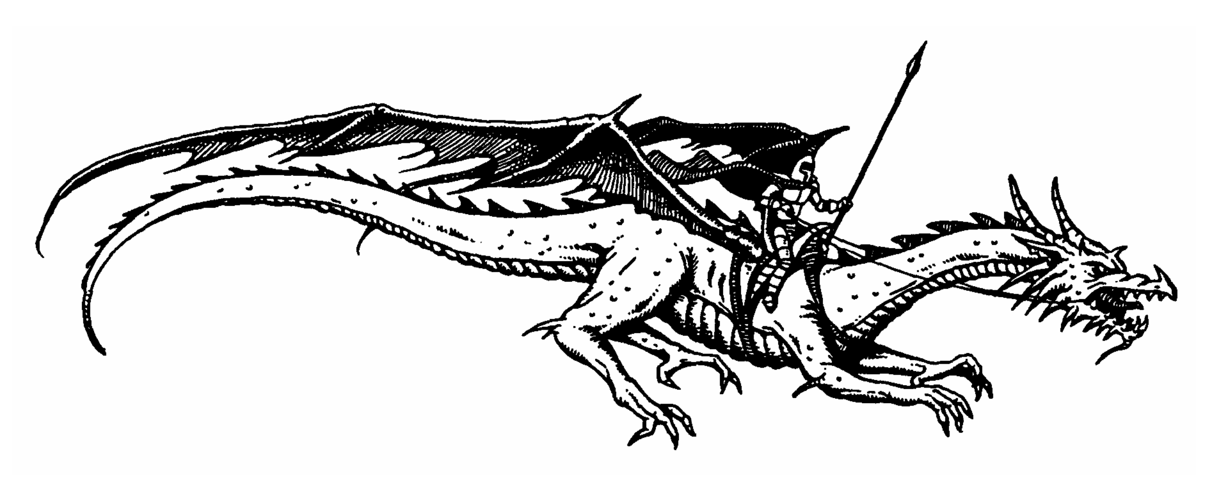
Hinweis 1: Die Befehle werden in die Spieldatenbank eingetragen und werden in der nächsten Produktion ausgeführt!

Hinweis 2: Dies hat keinen Einfluss auf das eigentliche Auswertungsdatum. Daran wird damit nicht gerüttelt.

Extra-Produktionsturn und Kosten

Jeder Befehl kostet die normalen 0.12 Euro und es wird einmal im Monat (in der Regel am Ende des laufenden Monats) abgerechnet werden.

Jeder Spieler, der einen Extra-Produktionsturn im laufenden Monat abgegeben hat, bekommt dann per Email auch eine entsprechende Nachricht über die Kontoabrechnung zugeschickt.



Das Nachrichtensystem

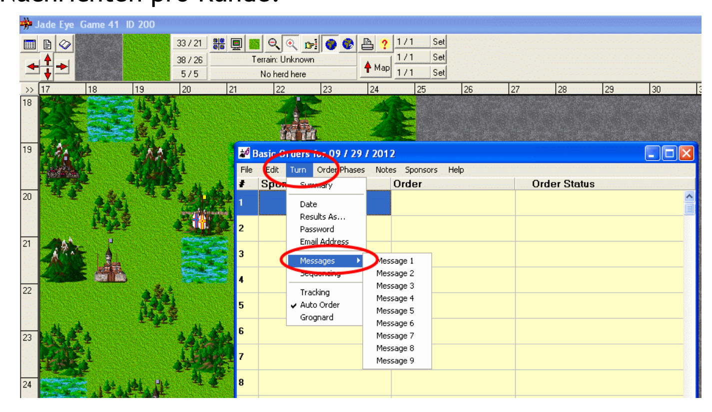
(Messagesystem)

Das Legends Nachrichtensystem wurde entwickelt, damit die Spieler eine Möglichkeit haben, Nachrichten weiterzugeben. Einerseits untereinander und andererseits an den Spielleiter (z.B. für eine Spezialaktion). Ist der Spieler ein Adressat, dann werden ihm die Nachrichten am nächsten Rundenausdruck am Ende ausgedruckt werden.

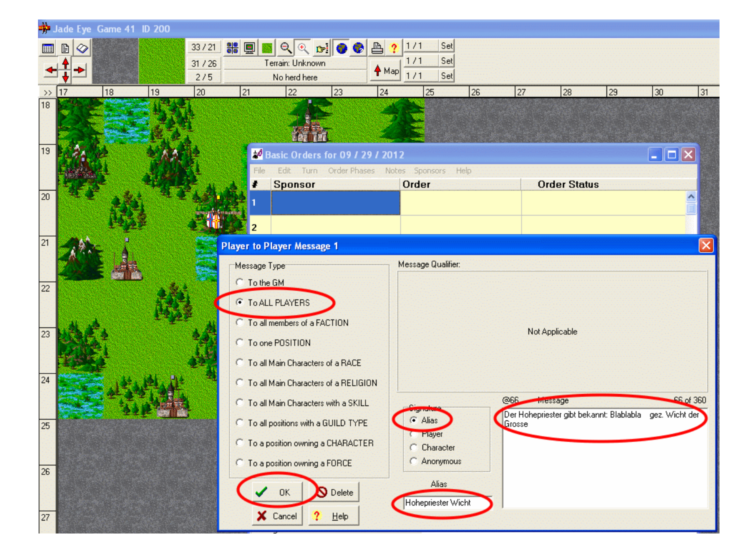
Jede Nachricht besteht aus maximal 360 Zeichen. Sie kann an einen einzelnen Spieler, an eine bestimmte Gruppe von Spielern, an alle Spieler oder eben an den Spielleiter geschickt werden.

Die Eingabe einer Nachricht mit dem LPE

Im Beispiel soll eine Nachricht an alle Spieler geschickt werden, in dem der Hohepriester einer Religion allen Spielern seine Änderungen an der Religion bekannt gibt. Und er nutzt dazu die Alias Funktion. Im „*Turn Editor Fenster*“ klickt man oben unter <*Turn*> auf „Messages“ und wählt dann eine von 9 möglichen Nachrichten pro Runde:



Damit geht der LPE in den Abschnitt für die Nachrichten. Auf der linken Seite unter *Message Type* legt man fest, wer die Nachricht bekommen soll. Rechts unten im Feld „*Message*“ schreibt man seine Nachricht, in der Mitte unter „*Signature*“ legt man den Absender fest.
Im Beispiel „*Alias*“ und trägt dann noch den Aliasnamen ein. Mit <OK> beendet man die Eingabe der Nachricht:



Jede Nachricht hat mehrere Optionen, die angegeben werden müssen, sowohl für den Absender, als auch für den Adressaten. Jede Nachricht kann nur einen Absender und einen Adressaten haben und es fallen für eine Nachricht keine Kosten an.

Absender/*Signature*:

Alias
Der anzugebende Deckname (max. 20 Zeichen) wird als Absender ausgedruckt.

Spielername/*Player*
Der Name des Spielers wird als Absender ausgedruckt.

Charaktername/*Character*
Der Name des Hauptcharakters wird als Absender ausgedruckt.

Anonym/*Anonymous*
Das Wort Anonym wird als Absender ausgedruckt.

Empfänger der Nachricht/*Message Type*:

An den Spielleiter/*To the GM*
Die Nachricht geht an den Spielleiter, z.B. um eine Spezialaktion einzureichen.

Alle Spieler/*To All Players*
Die Nachricht geht an jeden Spieler im Spiel.

Partei/*To all members of a Faction*
Der „*MassageQualifier*" wird für die ID# der Partei verwendet.
Die Nachricht geht an jedes Mitglied der angegebenen Partei.

Position/*To one Position*
Der „*MassageQualifier*" wird für die ID# der Position verwendet.
Die Nachricht geht an die angegebene Position.

Rasse/*To all Main Characters of a Race*
Der „*MassageQualifier*" wird für die ID# der Rasse verwendet.
Die Nachricht geht an jede Position, deren Hauptcharakter die angegebene Rasse besitzt.

Religion/*To all Main Characters of a Religion*
Der „*MassageQualifier*" wird für die ID# der Religion verwendet.
Die Nachricht geht an jede Position, deren Hauptcharakter die angegebene Religion besitzt.

Fähigkeit/*To all Main Characters with a Skill*
Der „*MassageQualifier*" wird für die ID# der Fähigkeit verwendet.
Die Nachricht geht an jede Position, deren Hauptcharakter die angegebene Fähigkeit besitzt.

Gilde/*To all positions with a Guild Type*
Der „*MassageQualifier*" wird für die ID# der Gildenart verwendet.
Die Nachricht geht an jede Position, die eine Gilde der angegebenen Art besitzt.

Charakter/*To a position owning a Character*
Der „*MassageQualifier*" wird für die ID# des Charakters verwendet.
Die Nachricht geht an die Position, die den angegebenen Charakter kontrolliert.

Streitkraft/*To a position owning a Force*
Der „*MassageQualifier*" wird für die ID# der Streitkraft verwendet.
Die Nachricht geht an die Position, die die angegebene Streitkraft kontrolliert.



Organisatorisches & Erläuterungen

Anmeldung

Jedes Spiel startet zu einem bekannt gemachten Datum, in der Regel ein Montag und alle eingelangten Anmeldungen werden dann über die ganze Woche verteilt und zwar nach Eingangsdatum und Parteiverteilung. D.h. auch, wenn man eine Anmeldung einsendet, vergehen normalerweise ein paar Tage oder Wochen, bevor das Spiel startet. Außer wenn es sich um eine Standby-Anmeldung handelt (=Anmeldung zu einem bereits laufenden Spiel). Diese wird noch am Tag der Einsendung bearbeitet.
Jede Anmeldung kostet die Startgebühr von 7.27 Euro und es muss in einem gewünschten Spiel noch Platz sein, damit man mitspielen kann.

Wie man eine Anmeldung erstellt und wie man den Anmeldungsbogen ausfüllt, wird im Kapitel 'Schritt für Schritt zur individuellen Legends-Aufstellung' ausführlich erklärt.

Hier der Link für eine allgemeine Anmeldung: http://www.ssvgraz.com/diverses/legltebl.zip
(jedes Modul hat eigene Anmeldungsformulare, die individuell auf die einzelnen Module zugeschnitten sind)

Kosten

Dies sind die Kosten von Legends (Die Kosten verstehen sich in Euro und inkl. MwSt.):

Internet-Spieler (LPE)		
	Pro Befehl	0.12
	Mindestgebühr	5.-
	Maximalgebühr	13.90
	Spezialaktion	2.50
	Nachricht	0.-
	Produktionsbefehl	0.12
	Stehender Befehl	0.12
	Internetgebühr	0.40 pro Runde
	HG-Gebühr	0.47 pro Runde
	Aufstellung	7.27
Einsteiger:	Ersten 10 Runden gratis!	

Preisänderungen vorbehalten. Derzeit gültige Preisliste vom Januar 2013.
Alle Spiele haben Obergrenzen der Kosten.

Pro Befehl heißt, dass diese Gebühr pro abgegebenen Befehl vom Spielerkonto abgezogen wird. Sollte die Anzahl der Befehle multipliziert mit den Kosten pro Befehl die Mindestgebühr nicht überschreiten, so wird die Mindestgebühr verrechnet, ansonsten beträgt die Rundengebühr die Anzahl der abgegebenen Befehle mal die Kosten. Überschreitet die Anzahl der Befehle multipliziert mit den Kosten pro Befehl die Maximalgebühr, so wird die Maximalgebühr verrechnet.

Spezialaktionen sind besondere Aktionen, die nicht durch Befehle abgedeckt sind. Diese sind freiwillig und nur selten notwendig/möglich. Es ist maximal eine Spezialaktion pro Spielrunde erlaubt, d.h. eine solche wird nur dann verrechnet, wenn auch eine ausgeführt wurde.

Im Spiel können per Nachrichtensystem Nachrichten an andere Spieler, Charaktere, Religionen usw. verschickt werden. Es fallen dabei keine Kosten an.

Produktions- und Stehende Befehle sind eine besondere Art von Befehlen. Produktionsbefehle sind nur im Zusammenhang mit Bevölkerung möglich und werden nicht so häufig und in großen Mengen benötigt, ebenso wie die Stehenden Befehle.

Die Internetgebühr und die HG-Gebühr fallen pro Runde zusätzlich an und sind als Servicegebühr anzusehen.

Die Aufstellungskosten decken die Erstellung einer neuen Spielposition in einem Legends-Modul, inkl. aller Zusatzeinrichtungen, ab.

Eine Korrektur der Aufstellung ist vor/in der ersten Spielrunde möglich (kommt häufig vor, da man erst nach der Aufstellung seine Umgebung sieht und diese in seine Vorgehensweise einplanen möchte). Die Korrektur sollte sich aber in Grenzen halten, soweit dies im Ermessen des Spielers und des Spielleiters ist.

Bezahlung

Die Bezahlung kann Bar im Brief (bitte nicht mehr!), als Einzug per Kreditkarte (Mastercard oder VISA) oder als Überweisung auf folgende Kontonummer auf unsere Bank erfolgen (EU-Binnenüberweisung):

> **SSV Klapf-Bachler OG**
> UniCredit BankAustria
> IBAN: AT701100004823704400 (0=eine Null)
> BIC: BKAUATWW

Minuskonten

Ist ein Spielerkonto im Minus, bekommt der Spieler eine Verständigung und der Ausdruck wird erst verschickt, wenn das Konto ausgeglichen ist!

Regelkorrekturen

Bei einem so großen Projekt, wie es Legends ist, kommen ab und zu noch Regelkorrekturen vor, aber diese sind inzwischen selten und sie werden sowenig wie möglich in laufende Partien vorgenommen!
Legends wurde in den 80er Jahren des vorigen Jahrhunderts innerhalb eines Zeitraums von 5 Jahren in den USA entwickelt und programmiert und wird seit Beginn des Jahres 1990 gespielt und seither laufend weiterentwickelt und verbessert (Versionen Legends 1, Legends 2 und Legends 3). Das Regelwerk und die Module wurden von uns in die deutsche Sprache übersetzt, und wir bitten Euch, macht uns auf Fehler aufmerksam, im Regelwerk, im Modul, wie im Programm.

Korrektur von Spielerfehlern

Worum geht es?
Um Fehler, die vom Spieler gemacht wurden, also um einen Irrtum bezüglich einer ID#, Zahlendreher, Nahrung für die Armee vergessen usw. So mancher Fehler, der einen einfach ärgert und mehr oder minder negative Auswirkungen auf die Position hat.
Im Interesse einer möglichst klaren und für alle Spieler gleichen Handhabung gelten für Korrekturen folgende Regeln:

1) Eine Korrektur ist nur möglich, wenn in den beiden Vorrunden keine durchgeführt wurde (Kosten pro Korrektur 1.50 Euro).
2) Eine Korrektur muss spätestens am nächsten Tag nach Auftreten des Fehlers beantragt werden (um evtl. nötige GM-Kontrollen, z.B. Durchsehen anderer Züge, zu begrenzen) und die zu korrigierenden Befehle müssen technisch im Spielzug möglich sein, z.B. sind Transfers über Provinzen hinweg nicht möglich :)
3) Eine Korrektur kann max. einen korrigierten/nachgeholten Befehl beinhalten, weiters nur eine sich im Zug daraus ergebende Folgewirkung.
   Ausnahme: es werden alle fehlgeschlagenen Aktionen eines Charakters nachgeholt (C-, D-und S-Befehle), wenn kein anderer Spieler direkt von den Befehlen betroffen wird.
4) Eine Korrektur wird in folgenden Fällen abgelehnt:
   a) Wenn sie einen falschen Infostand für andere Spieler ergibt (ergeben kann). Der GM wird sich um eine Überprüfung durch Durchsehen der relevanten Züge im fraglichen Zeitraum bemühen, man hat aber keinen Anspruch darauf!
   b) Wenn sie eine Attacke auf einen anderen Spieler ermöglicht (Kampf durch Militär- oder Begegnungsbefehl, magische Angriffe, Assassinen, Diebe etc.).
   c) Wenn sie auf Infos beruht, die man erst durch den neuen eigenen Zug (oder andere Züge ab diesem ZAT) erhalten hat. Eine Missachtung dieses Punkts kann zu einem generellen Korrekturverbot für den betroffenen Spieler in dieser Partie führen!
   d) Abgelaufene Kämpfe werden **niemals** korrigiert!

Beispiel A)

- *Ein Spieler hat den Bewegungsbefehl für eine Force vergessen. In der Folge wurde ein Lair nicht erobert.*
- *Es kann der Bewegungsbefehl nachgeholt werden.*
- *In der Folge erreicht man das Lair und als Folgewirkung funktioniert der vorhandene, vorher fehlgeschlagene Militärbefehl nun.*
- *Die Korrektur wird abgelehnt, wenn seit dem ZAT dieses Spielers eine Sichtung/Spionage des Lairs oder der Spielerforce stattgefunden hat.*
- *Die Korrektur wird auch abgelehnt, wenn der Spieler z.B. in seinem Zug feststellt, dass die ursprünglich anzugreifende Lair schon weg ist und er deshalb zwei Provinzen weiter zum nächsten Lair fliegen und dieses Lair angreifen möchte.*
- *Hinweis: Hätte der Spieler die Beschleunigung der Force vergessen, wäre die Lair Eroberung per Korrektur ebenfalls nicht möglich. In diesem Fall würde die Korrektur den Befehl zur Beschleunigung der Force nachholen, danach wäre die Folgewirkung eine längere Bewegung der Force und die Eroberung des Lairs wäre dann nicht mehr möglich, weil nicht mehr der unmittelbare Folgefehler.*

Beispiel B)

- *Ein Spieler zieht zur Unterstützung an einen Mitspieler verschenkte Soldaten zu dessen Stadt, beschleunigt aber die Force zu wenig, die daraufhin vorzeitig stehen bleibt.*
- *Per Korrektur kann die höhere Beschleunigung (bei ausreichenden MP) nachgeholt werden.*
- *In der Folge zieht die Force bis zur Stadt.*
- *Die Korrektur wird abgelehnt, wenn sie den Infostand anderer Spieler, die am gleichen ZAT oder danach am Zug waren, verändert würde (z.B. andere/weitere Sichtungen oder andere Ergebnisse von Spionagen/Ortungen).*
- *Die Korrektur wird auch abgelehnt, wenn durch die längere Bewegung auf der Zielprovinz ein Militär- oder Begegnungskampf mit einer Spielerforce ausgelöst werden würde oder damit z.B. ein Diebstahl durch einen in der Force stehenden Dieb ermöglicht würde.*

Auswertungen

Legends wird 14-tägig ausgewertet, das heißt, der Zeitraum zwischen zwei Auswertungen beträgt mindestens 14 Tage. Täglich läuft pro Spiel ein Auswertungslauf. Alle Spielzüge, die regulär im 14-Tage-Rhythmus laufen und derjenigen Positionen, deren letzte Auswertung schon länger als 14 Tage her ist (weil sich der Spieler z.B. hinter seinen Konkurrenten zurückfallen ließ), werden dem Auswertungsprozess unterworfen.

Bei der Befehlsabgabe, also dem Einschicken des Turnfiles mit den Befehlen für die nächste Runde, muss man das File nicht unbedingt am Tag der Auswertung einschicken. Kommt es früher, wird der Spielzug bis zur Auswertung zwischengespeichert.

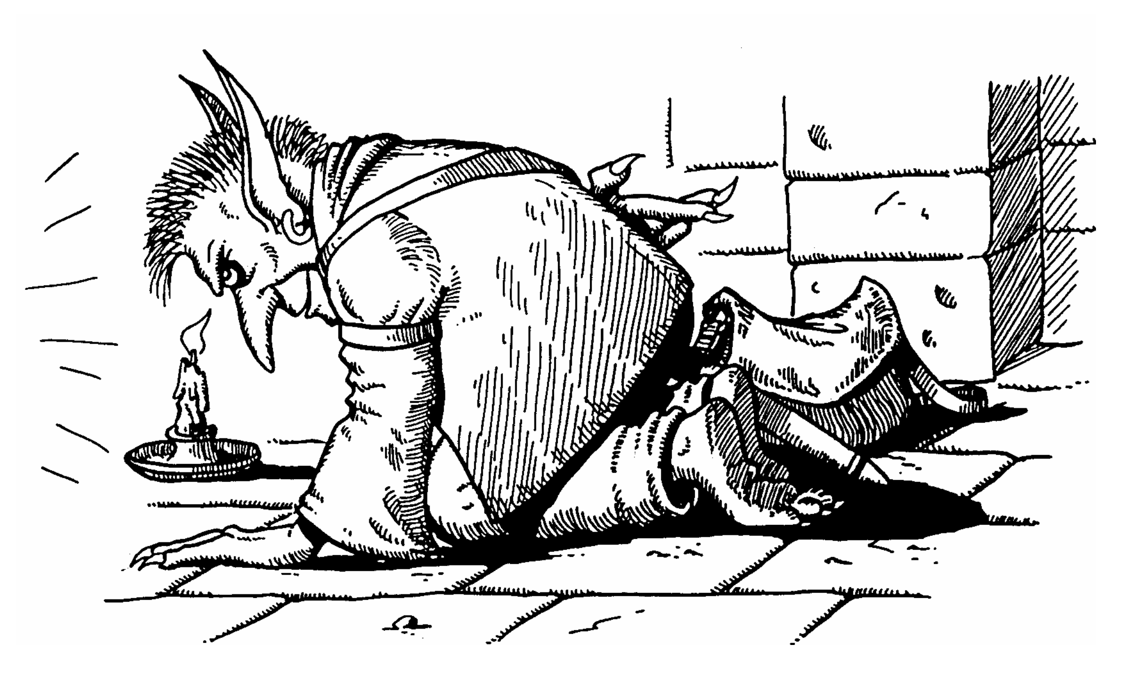
Die folgende nächste Auswertung ist dann auf jeden Fall 14 Tage danach, egal ob die letzten Befehle rechtzeitig eingelangt sind oder nicht, außer die neuen Befehle kommen wiederum zu spät, oder der Spieler will sich absichtlich im Datum nach hinten fallen lassen.

Hinweis: In der Regel beginnen die einzelnen Partien im 7-Tage-Rhythmus. Dies dient dem schnelleren Einstieg ins Spiel und nach rund zwei Monaten geht das Spiel dann in den normalen 14-Tages-Rhythmus über.

Versand der Auswertungen

Der Versand des Auswertungsfiles erfolgt als Email and die vom Spieler eingetragene Emailadresse.

Sollte jemand Auswertung haben und er hat bis 12.00 Uhr Mittags noch keine Email mit dem Spielzugsfile erhalten, so lohnt es sich vielleicht nachzufragen, ob der Spielzug überhaupt bei uns eingelangt ist.



DER LPE - LEGENDS-POSITION-EDITOR

Zuerst einmal unsere Emailadresse: ssv.klaus@ssvgraz.com

Und unsere Webseite: www.ssvgraz.com

Der LPE (Legends Position Editor) stellt den nächsten Schritt dar, Legends 3 noch besser und komfortabler zu spielen. Er ist quasi die nächste Generation, ein auf MS Windows basierendes Programm, mit allen denkbaren Features. Mit Hilfe des LPE soll Legends schneller, besser, mit weniger Eigenfehler und einfach schöner zu spielen sein.

Der LPE läuft unter Windows 3.1, 95/98/2000/ME, Windows NT 4.0, XP, Windows Vista, Win 7 und Win 8.

Der LPE arbeitet in erster Linie mit den Daten, die ein Spieler im Spiel sammelt. Entweder selbst gesammelte Daten oder solche von Mitspielern. Der LPE kennt alle Informationen, die auch der Spieler selbst kennt.

- Mit Hilfe der raffiniert gemachten Karte kann man sehr schnell zu Informationen der eigenen Position kommen. Und sie sieht sehr schön aus.
- Das ausgeklügelte Spielzugeingabeprogramm (Turn Editor) erleichtert mit den jeweiligen aktuellen Informationen die Arbeit, auch wenn man noch so komplizierte Ideen umsetzen will. Der Turn Editor ‚kennt' die Spielregeln, so dass man auch ständig kontrolliert wird.
- Den Spielzug kann man sich auf dem Bildschirm anschauen und ist mit Suchoptionen versehen.
- Im Turn Editor werden die einzelnen Spielteile (wie z.B. die Gegenstände oder die Koordinate einer Streitkraft) vom Programm ‚mitverfolgt', sprich, wenn man z.B. ein Schwert von einer Stadt zu einem Charakter transferiert, dann wird das Schwert aus der Stadt verschwinden und beim Charakter selbst angezeigt. Man klickt den Großteil einfach per Maus an.
- Einfach Handhabung – man klickt nur den aktuellen Spielzug an und der LPE importiert automatisch alle notwendigen Daten. Bei neuen Positionen generiert der LPE automatisch alle modulspezifischen Daten und erstellt die neue Position.
- Umfangreiche Hilfsdatei (Englisch), inklusive einer Beschreibung aller Befehle aus Legends II.

Der LPE selbst ist Shareware – man kann ihn frei herunterladen und installieren. Pro Spielrunde fallen dann 0.47 Euro LPE-Servicekosten für die Nutzung des LPE an.

LPE Installationsanleitung

1) Erstelle auf dem Rechner ein Verzeichnis, z.B. LPE oder LPE-WA044.
2) Lade das File "LPE_2_4_3_690.zip" runter (oder die gerade aktuelle Version). Es ist ein Zip-File für Windows. Entzippe es und entpacke den Inhalt in das unter Punkt 1 erstellte Verzeichnis.
3) Hier der Link zum Download: http://www.heldenwelt.com/ssv/html/lpe_installation.html
4) Dann erstellt man sich am Besten eine Verknüpfung mit dem File "LPE.EXE" aus dem neuen LPE-Verzeichnis und zieht diese Verknüpfung auf den Desktop (oder wo immer man sie haben möchte).
5) Um ältere, laufende Spiele in den neuen LPE zu importieren, siehe hier den offiziellen Kommentar zum Erscheinen des LPE2.0. Für neu startende Spiele gibt es keinerlei Probleme.
6) Für den LPE 2.4.3 ist keine Registrierung mehr notwendig (also auch keine Registrierungsgebühr mehr). Pro Spielzug fallen allerdings 0.47 Euro Servicegebühr an. Alle weiteren Updates sind ebenfalls kostenlos.



ELEKTRONISCHE BEFEHLSABGABE MIT HILFE DES LPE

Wie geht das?
Zuerst erstellt ihr euren Spielzug mit dem LPE, speichert diesen mit SAVE TURN oder mit SAVE AS im Menü FILE und PACKT ihn mit MAKE UPLOAD im selben Menü.

Hinweis: Das gepackte File wird aus dem gesicherten File erstellt, nicht z.B. aus der eben am Bildschirm gemachten Änderung.

Der Spielzug, den ihr an uns schicken sollt, befindet sich dann in Eurem LPE-Verzeichnis im Unterverzeichnis UPLOADS und lautet z.B.:

R410930T.021

R41 ist das Spiel (z.B. Realm of the Immortals #41)
0930 ist das Datum (z.B. 30. September), an dem der Spielzug abgearbeitet werden soll.
T steht für Turn (Spielzug).
21 ist die Positions-ID#

Dieses File schickt ihr per Email an:

legendsturn@ssvgraz.com

und schreibt in die Spalte 'Subject' die Bezeichnung LEGENDSTURN. Das Spielzugsfile einfach ohne Veränderung an diese Mail anhängen. Eine Bestätigung über das Einsenden folgt in der Regel am nächsten Tag gegen 7:00 Uhr früh.

ZEITPUNKT DER SPIELZUGABGABE

Täglich wählen wir uns mehrmals ins Internet ein und holen Befehle bzw. senden Spielzüge ab. Das erste Mal morgens um ca. 7.00 Uhr und dann noch ein paar Mal bevor die Auswertungen laufen. Alle Spielzüge, die bis zu diesem Zeitpunkt bei uns eingetroffen sind, und ihr Auswertungsdatum erreicht haben, werden ausgewertet.
Wenn ihr aber spät dran seid und wenn wir per Email/Telefon drauf aufmerksam gemacht worden sind, dass noch ein Spielzug geschickt worden ist, dann wird dieser natürlich noch abgeholt werden. Allerdings kann nach einer bereits abgelaufenen Auswertung für ein Spiel kein weiterer Spielzug mehr laufen. Wenn aber zufällig an dem Tag die Auswertung noch nicht gelaufen ist oder an diesem Tag kein anderer Spielzug an der Reihe war, dann kann auch noch später ein zu spät geschicktes File zur Auswertung kommen.

SPIELZUGVERSAND AN DEN SPIELER

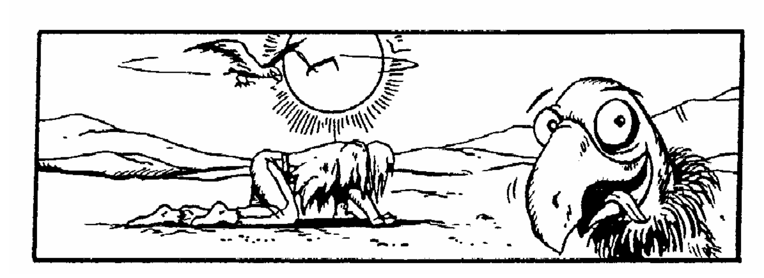
Nachdem die Auswertung und der Ausdruck des Spieles gelaufen sind, werden sämtliche Spielzüge des Tages gemeinsam vom SSV-Graz an die Spieler verschickt. Und zwar an die im Spielzug angegebene Email-Adresse. Dies geschieht in der Regel bis gegen 9:30 Uhr jeden Tag.

Das File, das der Spieler erhält, lautet z.B.:

RI410930.021

RI41 ist das Spiel (z.B. Realm of the Immortals #41)
0930 ist das Datum (z.B. 30. September), an dem der Spielzug bearbeitet wurde.
21 ist die Positions-ID#

Dieses File wird in das LPE-Verzeichnis LPE/UNPACK gespielt und mit Hilfe des LPE entpackt und die Daten in die Datenbank importiert.



TIPPS FÜR LPE-BENUTZER

Auswertungsdatum

LPE-Benutzer können beim Abspeichern ihrer Befehle ein Datum angeben, voreingestellt ist immer z.B. 14-Tage nach der letzten Auswertung. Dieses Datum entspricht dem nächsten Auswertungsdatum.

Erklärung:
Als erstes nennen wir mal ein Beispiel: Spieler 21 in RI041 wurde am 8. Juni ausgewertet. Sein nächstes Auswertungsdatum wäre 14 Tage danach, also der 22. Juni. Er sollte also sein Spielzugfile auf diesen Tag datieren, der Spielzug würde heißen:

R410622T.021

R41 steht für RI041, 06 ist der Monat, 22 der Tag, T steht für Turn und die Extension 021 für die ID.

Möchte man nun später ausgewertet werden, weil man die Produktion abwarten oder sich auf den ZAT eines Verbündeten verlegen möchte, so muss man das Datum entsprechend wählen. Z.B. R410627T.021, der Spielzug würde am 27. Juni ausgewertet werden.

Ein früheres Datum als das zukünftige Auswertungsdatum würde nichts ausmachen, da der PC erst nach 14 Tagen auswertet.
Achtung: Sollte jedoch das File vor dem letzten oder auf das letzte Auswertungsdatum datiert sein, so kommt das Auswertungsprogramm zu dem Schluss, die Befehle seien alt und wertet sie NICHT aus. Also Vorsicht damit!!!

Auswertungsreihenfolge

Angenommen, einige Spieler spielen zusammen und möchten in einer gewissen Reihenfolge ausgewertet werden, aus welchen Gründen auch immer.

1) Man muss darauf achten, dass alle diese Spieler am selben Tag ausgewertet werden. Das heißt, alle Spieler sollten ihre Züge richtig datieren, aber so, dass sie alle am ZAT des zuletzt ausgewerteten Spielers ausgewertet werden. Sollte ein Spieler in dieser Reihe noch nicht ZAT haben, so wird er automatisch ausgespart, ebenso, wenn der Spielzug eines Spielers am Auswertungstag noch nicht eingetroffen sein sollte, oder er ein späteres Datum eingegeben hat.
2) Von den beteiligten Spielern muss nun ein Spieler die Reihenfolge bekannt geben und alle übrigen Spieler müssen darauf verweisen, dass dieser Spieler die Reihenfolge bekannt gibt.

Darüber müssen sich nun die Spieler einig werden. Und das funktioniert so:

Wir nehmen an, wir haben die Spieler 27, 13, 88 und 66, die genau in dieser Reihenfolge ausgewertet werden wollen. Die Spieler haben sich darauf geeinigt, dass der Spieler mit der ID 88 die Reihenfolge bekannt gibt.

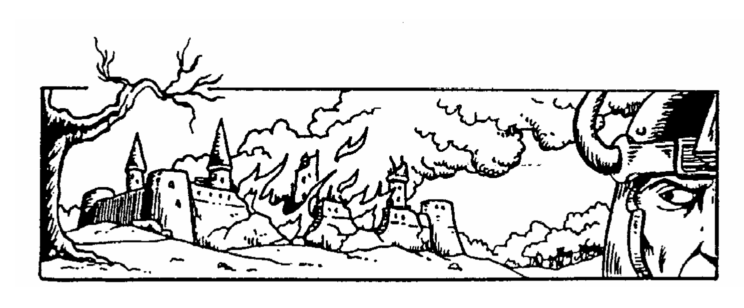
Im Menü 'TURN' des LPE gibt es den Punkt SEQUENCING. Wenn ihr diesen anwählt, könnt ihr nun eine Wahl angeben:

Spieler #88 wählt hier den Punkt ‚Submit a sequence' (lege eine Reihenfolge fest) und hat nun die Möglichkeit, sieben Zahlen (ID#s) in einer bestimmten Reihenfolge anzugeben. Er tippt also hier

27 13 88 66 - der Rest bleibt leer.

Die Spieler #27, #13 und #66 wählen den Punkt ‚Defer to an other player' (verweise auf einen anderen Spieler) und geben die Nummer 88 (ID#) ein.

Das war es, nun braucht der Spielzug nur mehr abgespeichert zu werden, und alles läuft wie geplant.



LEGENDS UND DAS INTERNET

Unsere Emailadresse: ssv.klaus@ssvgraz.com

Unsere Webseite: www.ssvgraz.com

Die Legends Community: www.wolkenburg.net

ERKLÄRUNG DES RUNDENAUSDRUCKES

Die Email selbst

Die Email enthält folgende Informationen:

1. Kontoabrechnung.
2. Kontostand neu, Guthaben nach der Abrechnung des vorliegenden Spielzuges.
   Bitte immer im positiven Bereich halten. Sollte das Konto ins Negative rutschen, kann es leicht passieren, dass das Programm den Ausdruck unterbindet und ihr nur eine Verständigung bekommt, dass das Konto im negativen Bereich ist. Der Ausdruck erfolgt dann automatisch, sobald das Konto wieder ins Positive kommt.
3. Möglichkeit der Korrektur bzw. wie lange man noch auf die nächste Korrekturmöglichkeit warten muss.

Positionsübersicht

Die Positionsübersicht beinhaltet nur ganz generelle Informationen. Sie wird ganz am Beginn des Spielausdruckes aufgelistet.

In der ersten Zeile den Modulnamen und Nummer des Spieles.

- *Results for:* ID# der Position (gleichzeitig ID# des Hauptcharakters).
- *Sent as:* Notiz, dass der Spielzug ein LPE Spielzug ist
- *Email Address:* Die Emailadresse des Spielers
- *Played by:* Der Name des Spielers.
- *Password:* Passwort (max. 8 Zeichen), unter dem der Email-Ausdruck gesichert ist.
- *Player Acct #:* Kontonummer.
- *Process date:* Datum, an dem der Spielzug ausgewertet wurde. Dies ist wichtig in bezug auf das Auswertungsdatum des nächsten Zuges.
- *Game Date:* Datum im Spiel.
- *Modifier:* Nächster Produktionsmodifikator (Jahreszeit).
- *Gamemaster:* Hier steht in der Regel „Computer".
- *Entered by:* Hier steht in der Regel „Player".
- *Coat of Arms:* Das Wappen, unter dem Deine unmaskierten Spielteile zu sehen sind.
- *Faction:* Parteizugehörigkeit im Spiel (nur wenn in einer Partei).

Positional Politics

Politik dieser Position - wenn keine spezifischen Befehle gegeben wurden, führt die Position diese Befehle aus:

Geschenke/*Gifts:* Verweigere die Annahme von geschenkten Streitkräften und Soldaten (O1).

Flucht/*Escape*: Alle Charaktere der Position versuchen zu fliehen, solange ihre Verwundung nicht höher als ein festgesetzter Wert ist (0% bis 99%). Wenn man keine Fluchtversuche wünscht, setzt man als Wert einfach 0. Ein gelungener Fluchtversuch bringt den Charakter in die Streitkraft, in der er gefangen war. Dies geschieht jedoch nur dann, wenn der Charakter die Runde als Gefangener beginnt. Danach versucht er, alle ihm noch aufgetragenen Befehle auszuführen (normale Aktionen). (Siehe Befehl O2).

Character Overview

Eine Übersicht in numerischer Reihenfolge, welche Charaktere die Position zum Zeitpunkt des Ausdruckes kontrolliert, wie sie aussehen, was sie können, usw. Wie der Ausdruck genau aussieht, ist im Kapitel Charaktere genau erklärt.

Force Overview

Eine Übersicht in numerischer Reihenfolge, welche Streitkräfte die Position zum Zeitpunkt der Auswertung kontrolliert. Wie der Ausdruck genau aussieht, wird im Kapitel Streitkräfte erklärt.

Guild Overview
Eine Übersicht in numerischer Reihenfolge, welche Gilden die Position zum Zeitpunkt der Auswertung kontrolliert. Wie der Ausdruck genau aussieht, wird im Kapitel Gilden erklärt.

Market Overview
Eine Übersicht in numerischer Reihenfolge, welche Märkte die Position zum Zeitpunkt der Auswertung kontrolliert. Wie der Ausdruck genau aussieht, wird im Kapitel Märkte erklärt.

Special Event
Gelegentlich kann es vorkommen, dass ein spezielles Ereignis eintritt, welches dann hier erklärt wird. Spezielle Ereignisse sind nur positive Ereignisse.
Einige Beispiele: Ein Reisender schenkt einem Charakter eine Pflanze oder einen Rohstoff, eine Volksgruppe ergattert ein Produktionsgeheimnis oder der SEI einer Streitkraft steigt.

Palantir News Network Report
Immer beim ersten Spielausdruck nach der Produktion bekommt man die neuesten Ereignisse und Gerüchte in der Welt um die Position ausgedruckt. Der Wahrheitsgehalt der Angaben sollte genauestens überprüft werden, ob es sich auch so verhält, wie hier angegeben ist. Gerüchte sind nun mal Gerüchte. Wenn man einen oder mehrere Aufrührer hat, und je besser diese sind, desto mehr und desto genauer werden diese Gerüchte sein.

Character, Force, Guild & Marketplace Events

Das sind Ereignisse, die den entsprechenden Spielteil seit der letzten Auswertung betroffen haben.
Ein Beispiel: Mein Held hat ein Monster geschlachtet und steht nun mit seiner Streitkraft bis zur nächsten Auswertung in der Gebirgsprovinz, in welcher der Eisendrache gehaust hat. Inzwischen läuft ein Scoutsoldat eines anderen Spielers vorbei und mein Held sieht ihn. Bei meinem nächsten Ausdruck bekomme ich die Meldung, dass mein Held am soundsovielten den Scout gesehen hat, wie er über die Berge kletterte.

Character Turn Results
Eine genaue Erklärung der Aktionen, die meine Charaktere ausgeführt haben und wie ihre Chancen dabei waren.

Arcane Turn Results
Eine genaue Erklärung, was die Zauber bewirkt haben, die meine Charaktere diese Runde gewirkt haben.

Spy Results
Eine genaue Erklärung, was meine Spionagebefehle diese Spielrunde ergeben haben, bzw. was meine Spione und Spionzauber herausgefunden haben.

Force Turn Results
Eine genaue Erklärung, was meine Streitkräfte diese Spielrunde gemacht haben, bzw. wohin sie gelaufen sind und was sie dabei gesehen haben.

Guild Turn Results
Eine genaue Erklärung, was meine Gildenbefehle diese Runde bewirkt haben.

Battle Reports
Hier werden alle Kämpfe in detaillierter Form ausgedruckt, an denen meine Streitkräfte, Gilden und Märkte seit dem letzten Spielausdruck beteiligt waren.

Exploration Reports
Die Erforschungsberichte, die meine Streitkräfte gesammelt haben, die den Militärbefehl #30 EXPLORE & MAP haben.

Character Summary
Wieviele Charaktere meine Position zum Zeitpunkt des Ausdruckes kontrolliert.

Force Summary
Wie viele und welche Streitkräfte meine Position zum Zeitpunkt des Ausdruckes kontrolliert, inkl. Standort und Volksgruppen ID#s.

Reserve Guilds
Wie viele und welche Gilden meine Position zum Zeitpunkt des Ausdruckes kontrolliert, inkl. der ID#s der Gilden, die ich noch bauen kann.

Reserve Markets
Wie viele und welche Märkte meine Position zum Zeitpunkt des Ausdruckes kontrolliert, inkl. der ID#s der Märkte, die ich noch bauen kann.

Processed Orders
Hier stehen alle Befehle, die ich meinen Spielteilen diese Runde gegeben habe. Wenn sie nicht funktioniert haben, steht hier, warum nicht.

Standing Orders
Eine Liste der Stehenden Befehle, die meine Position derzeit in Verwendung hat.

A Word from your Gamemaster
Wichtige Informationen Legends betreffend, die von der Spielleitung an die Spieler gerichtet sind.

Message System
Nachrichten, die seit meiner letzten Auswertung über das Nachrichtensystem durch Spieler und Spielleiter verbreitet wurden.

Notes from the Home Office
Weitere wichtige Informationen, das Spiel betreffend, die von der Spielleitung an die Spieler gerichtet sind.

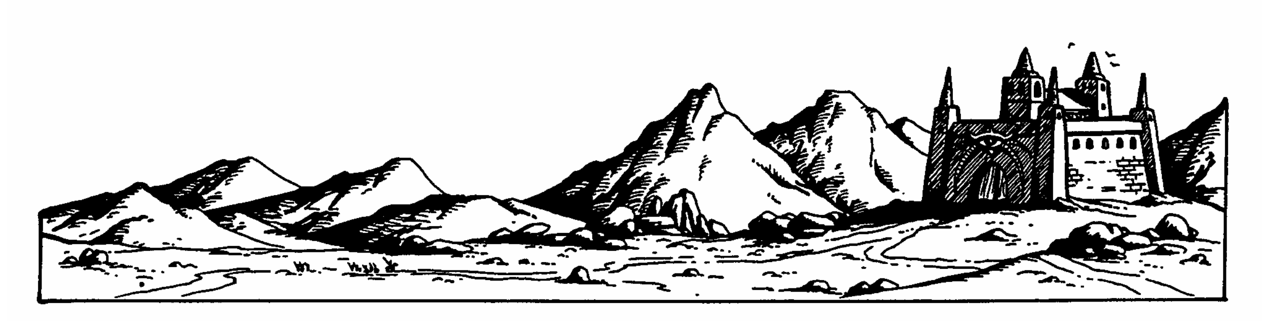
DER AUSSTIEG EINES SPIELERS UND DER AUFLÖSUNGSSPIELZUG

Es kommt immer wieder vor, dass Spieler aus einem laufenden Spiel aussteigen. Dies ist grundsätzlich ohne Probleme möglich, aber sie hinterlassen damit oft eine Lücke, die die anderen Spieler nun versuchen können zu schließen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:

1) Man sucht einen Nachfolger, der die ausgestiegene Position, so wie sie ist, übernimmt.
2) Man löst die ausgestiegene Position auf.

Im Falle der Variante B), gibt es einiges zu beachten:

1. Man kann nur von Ex-Parteikollegen einen Auflösungsspielzug beantragen.
2. Die ausgestiegene Position muss auch als solche dem Spielleiter bekannt sein (entweder durch Abmeldung des Spielers oder die Position ist 3 Monate unbespielt).
3. Der Spielleiter schickt dem Spieler, der den Auflösungsspielzug ausführen wird, einen aktuellen Spielzug zu.
4. Man kann genau einen Spielzug für die ausgestiegene Position machen.
5. Die Kosten werden von dem Spieler übernommen, der den Auflösungsspielzug macht.
6. Der Auflösungsspielzug soll dazu dienen, den Nachteil durch die entstehende Lücke abzumildern und nicht dazu, um Harakiri-Aktionen (Angriff auf Nachbarn), vernichten von Bevölkerung (Befehl B23), etc. zu veranstalten. Man kann aber Streitkräfte, Gegenstände, Soldaten, usw. verschenken.
7. Nach Abschluss des Auflösungsspielzuges, kann noch beantragt werden, dass die Loyalität der Nebencharaktere C#201-1000 auf ein erträgliches Niveau gesenkt wird, damit diese dann übernommen werden können. Die Charaktere C#1-200 und C#1001-5000 sind davon nicht berührt.



DIE GÄNGIGSTEN LEGENDSAUSDRÜCKE

+/-Rec - Modifikator zur Magierückgewinnung
Modifier to Recovery Points

Dieser Bonus wird zum Zeitpunkt der Produktion zur Rückgewinnung dazugezählt, wobei dies sowohl positiv als auch negativ sein kann.

AF - Angriffswert
Attack Factor

Dies ist ein Modifikator für den Kampfwert (KW), der sich aus den Rassencharakteristika, dem Status, den Fähigkeiten, Waffen, Gegenständen oder den Bedingungen bei einem Kampf zusammensetzt.

Astralebene
Astral Plane

Prinzipiell gibt es die Basiskarte mit einer üblichen Größe von 130x80 Provinzen. Zusätzlich gibt es noch Astralebenen, die mit der Basiskarte, aber auch untereinander, durch Astraltore verbunden sein können. Meistens sind sie nur eine Provinz groß, jedoch können sie auch 8x8 oder größer sein.

Astraltore
Astral Gate

Ein Astraltor ist eine Verbindung, die von einer Provinz nur zu einer speziellen, meist auf einer anderen Ebene gelegenen Provinz führt. Ein solches Tor hat mehrere Funktionen, die nur mittels Zaubersprüchen, die üblicherweise an Titel, wie z.B. Gate Keeper, gebunden sind, kontrolliert werden können. Mit diesen Sprüchen kann man einstellen, ob ein Astraltor nach außen oder nach innen offen oder geschlossen ist, und auch, welche Art von Reisenden, wie z.B. Charaktere, Legionen, Wolkenburgen oder Abenteurergruppen, es überhaupt passieren dürfen.

Aufstiegschance bei Kampferfahrung (PC) und Führungskraft (TAC)

Es hängt davon ab, wie viel Wunden man dem Gegner verursacht, aber auch wie viele Wunden man selbst bekommen, bzw. wie viele Soldaten man verloren hat.

- Überlegene Siege bringen nur geringe Steigerungschancen.
- Geringe Wunden hüben wie drüben geben nur eine geringe Chance auf Steigerung.
- Der Tod reduziert die Steigerungschance (!).
- Die Chance kumuliert rund um 90% eigene Wunden/Verluste und 70% Wunden/Verluste beim Gegner.

Barrieren
Barriers of Nature

Eine natürliche Barriere in einer Provinz, die magisch errichtet wurde und die Bewegung in eine bestimmte Richtung verhindert.

Basis
Base

Die reinen Charakteristika-, Attributs- und Fähigkeitsstufen eines Charakters, bevor Status, Zauber und Gegenstände dazugerechnet werden. Sie sind auch die Grundlage für Abenteuer, die sich hauptsächlich an den Basiswerten orientieren.

Basis-Prestige
Base Prestige

Der reine Wert des Prestiges eines Charakters, bevor durch Zeichen, Titel oder den Besitz von Gilden etwas dazugerechnet wird.

BTY - Aussehen
Beauty

Eine subjektive Wertung der Wirkung der Erscheinung eines Charakters, die jedoch aufgrund der Vorlieben des Designerteams nur dann wirkt, wenn versucht wird, einen Charakter mit dem anderen Geschlecht zu beeinflussen. Die Effektivität hierbei variiert, wenn jedoch der Unterschied zwischen Sponsor und Ziel 10 oder mehr beträgt, wirkt es negativ für den Sponsor.

CC - Lastkapazität
Carry Capacity

Die gesamte Menge an Gewichtseinheiten, die man, ohne überlastet zu sein, tragen kann.
Tragkapazität von Bevölkerung: ½ Stärke.
Tragkapazität von Soldaten: volle Stärke.

CF - Kampfwert
Combat Factor

Dies ist der Basisfaktor der Charaktere und Soldaten. Auf der Basis dieses Wertes werden alle Modifikatoren verwendet, um einen endgültigen Sturmangriffs-, Angriffs- oder Geschoßbonus zu erhalten. Es ist der Wert, der die 'Lebenspunkte' eines Charakters oder Soldaten repräsentiert. Ein Charakter mit 400 Combat Factor muss diese 400 CF verlieren, damit er stirbt.

CON - Konstitution
Constitution

Die Fähigkeit eines Charakters, sich zu heilen und gefährliche Seuchen und schwierige Bedingungen zu überleben. Eine hohe Konstitution (über 10) erhöht die Chance, nicht vergiftet oder verseucht zu werden, wie auch die Chance einer erfolgreichen Wiederbelebung verbessert wird. Das genaue Ausmaß der Steigerung wird mit einem komplizierten Algorithmus mit Sprüngen von 1% bis 3% errechnet, aber ein kranker Drache ist äußerst selten zu sehen.

DAM - Schadenswert
Damage Rating

Dieser Wert gibt die Stärke des physischen Angriffs an. Er wird mit der Unverwundbarkeit (INV) des Ziels verglichen, um festzustellen, ob das Ziel irgendwelche Vorteile aufgrund dessen, dass seine INV höher als der DAM des Angreifers ist, bekommt. Ein höherer Schadenswert richtet nicht mehr Schaden an, sondern neutralisiert die Vorteile der Unverwundbarkeit des Ziels. Das ist eben der Unterschied, ob man mit einem Rapier von einem 50 Kilo-Schwächling oder von Herkules persönlich attackiert wird. In beiden Fällen würde die Wunde dieselbe sein, jedoch schafft es der Schwächling nicht, das Rapier durch den dicken Ledermantel zu stoßen, während Herkules diese Aufgabe ohne Probleme erledigt.

DEX - Geschicklichkeit
Dexterity

Der Gewandtheit eines Charakters oder einer Rasse wird durch diesen Wert Ausdruck verliehen. Meistens wird damit die Fähigkeit, eine bestimmte Waffe zu führen, beschrieben. Charaktere, deren DEX über ihrem Rassen-Basiswert ist, bekommen pro Punkt Geschicklichkeit mehr 5% zum Angriffswert dazu. Für Diebe bringt eine DEX über 10 Vorteile beim Entwenden von Gegenständen, jedoch nur dabei.

DF - Verteidigungswert
Defense Factor

Der Wert der Verteidigung, der als Divisor für alle physischen oder Geschoßangriffe zählt. Er wird durch die INV eines Charakters modifiziert, falls diese höher als der DAM des Angreifers ist, wobei für jeden Punkt INV über dem DAM der DF um 50% steigt. Der Grundwert ergibt sich aus dem Basiswert der Rasse und der Kampferfahrung, die pro Punkt den DF um 0.3 steigert.

Effektives Prestige
Effective Prestige

Das Prestige eines Charakters, nachdem alle betreffenden Werte mitgerechnet wurden: Basis, Zeichen, Titel, Besitz von Gilden, Besitz von Charakteren.

Effektive Stufe
Effective Level

Die Stufe der Fähigkeiten, nachdem alle Modifikationen von Gegenständen hinzugezählt wurden. *Beispiel: Ein Charakter hat Basisstufe Ritter 20. Durch den Ritterhelm, durch den er in Verwendung 4 Stufen dazu bekommt, gelangt er auf eine effektive Stufe von 24.*

Favorisierte Rasse einer Religion
Favored Race of a Religion

Jede Religion hat eine bestimmte Rasse, die von ihr favorisiert wird. Das bedeutet, dass bei jeder Religion bei der Magierückgewinnung Priester der favorisierten Rasse 1 oder mehr Mana als die Priester derselben Religion, die einer anderen Rasse angehören, bekommen. Auch beim Beten in Kirchen erhält die favorisierte Rasse diesen Bonus.

Freie Magiepunkte
Free Mana

Zeitweise wird dies bei Gegenständen als Spruch mit Stärke X angezeigt, bedeutet aber, dass, wenn man diesen Spruch spricht, eine bestimmte Menge Magiepunkte frei ist und nicht vom vorhandenen Mana des Zaubernden abgezogen wird.
Zum Beispiel: Ein Gegenstand hat 2 freie Mana heißt, dass bei allen Sprüchen, die der Charakter spricht, solange er den Gegenstand in Verwendung hat, die ersten beiden Magiepunkte gratis sind. Ein Spruch, der hier mit 8 Magiepunkten gesprochen wird, kostet den Charakter somit nur 6 Punkte.
Wenn ein Spieler den Befehl zum Sprechen des Spruches gibt, muss er die für den gewünschten Spruch benötigten Magiepunkte angeben. Der Computer reduziert die aktuellen Kosten um die Summe sämtlicher freier Magiepunkte, jedoch betragen die Kosten bei Versagen des Zaubers immer mindestens einen Basis-Magiepunkt. Freie Magiepunkte können auch nicht über die Verlegenheit von arkanem Versagen hinweghelfen.
Freie Magiepunkte werden im Ausdruck beim Charakter gelistet. Wenn ein Priester durch seine Items mehr freie Zauberfähigen Magiepunkte als wie freie Priester Magiepunkte hat, werden beide Freie Magiepunkte im Ausdruck angegeben und umgekehrt.

Generalmodifikator
Overall Modifier

Ein Ausdruck, der bedeutet, dass die Prozentanzahl der Modifikation sowohl zum Angriffswert (AF) als auch zum Verteidigungswert (DF) dazugerechnet wird, nachdem die Modifikatoren für die Befestigung addiert wurden.

Gentlemen Argreements

Für alle Module und damit Spiele gelten die Legends Gentlemen Agreements. Hier der Link dazu:
http://www.ssvgraz.com/diverses/GentlemenAgreements.html

In der Regel gelten zusätzlich noch folgende Bestimmungen:

- Keine Mehrfachkämpfe für Charaktere (Spieler<>Spieler ab 4. Produktion frei).
- Kein Prestige 'scheffeln'.
- Kingspeace: Keine Aktionen jeglicher Art gegen andere Spieler in den ersten 4 Produktionen.
- Es ist nicht erlaubt, Charaktere anderer Positionen in eine Astrale Ebene zu entführen, um so das Befreien/Wiederbeleben zu verhindern. Der gefangene Charakter kann per SA befreit werden, die Position des Entführers erhält eine unangenehme Strafe.

Gesteigertes Prestige
Enhanced Prestige

Das Prestige eines Charakters, nachdem zwar die Basis plus Zeichen gewertet worden ist, jedoch nicht der Besitz von Gilden und von Charakteren.

Gesinnung
Alignment

Die klassische Unterteilung der moralischen Vorlieben, die von Gut über Neutral bis zu Böse reichen, wobei es auch 'keine Gesinnung' geben kann. Abhängig von der Religion des Charakters spielt die Gesinnung bei der Religion, den Stati, Gegenständen, Abenteuern und beim Parteibeitritt eine Rolle. Zu beachten ist, dass 'keine Gesinnung' nicht Neutral bedeutet.
Ein Beispiel aus der realen Welt wäre, wenn die San Francisco 49ers gegen die Dallas Cowboys spielen und man dem Ergebnis dieses klassischen Kampfes zwischen Gut und Böse neutral gegenübersteht, während man, wenn man sich nicht für Football interessiert, 'keine Gesinnung' aufweist.

GM - Der Spielleiter
Gamemaster

In Ländern, in denen es hauptsächlich weibliche GM's gibt: 'Die, der man zu gehorchen hat'.

Guter Spielgeist
Good Gaming Spirit

Ein schwierig zu beschreibender Begriff, der sportliches Verhalten, Spaß, Unterhaltung und gutes Benehmen in sich vereinen sollte. In jeder Art von Spiel gibt es Situationen, in denen sich ein Spieler der Versuchung stellen muss, Schlupflöcher im Design oder Datenfehler auszunutzen, um sich Vorteile zu verschaffen, wobei dies aufgrund der Anonymität von Emailspielen viel verlockender erscheint. Ebenso können weltweite kulturelle Unterschiede Probleme verursachen. Wir fordern die Spieler auf, Spaß zu haben und es zum Spaß für andere zu machen, und solltet ihr einmal in Versuchung geraten, dann lehnt euch zurück, und überlegt euch, wie es wäre, wenn dies ein Spiel in eurer Küche mit einem guten Freund, beobachtet von eurer Frau, wäre. Falls irgendwelche Zweifel über Dinge aufkommen, fragt den GM oder den Spieldesigner, bevor ihr weitermacht.

Hauptrasse
Main Race

Die Rasse des Hauptcharakters. Bei der Aufstellung legt man über die Rasse des Hauptcharakters gleichzeitig fest, welche Rassen die Nebencharaktere haben dürfen. Wenn der Hauptcharakter seine Rasse ändert, kann dies die Loyalität und Beziehungen zu seinen untergeordneten Charakteren und seiner Bevölkerung beeinflussen.

Hort
Haven

Eine besondere Einstellung für eine an einen speziellen Ort gebundene Streitkraft, die bestimmten Gruppen Vorteile bringen, z.B. Untoten.

HV - Versteckwert
Hiding Value

Mit diesem Wert wird angegeben, wie schwer es ist, dieses Teil zu entdecken.

ID# Identifikationsnummer
Identification Number

Fast jedes Ding in Legends hat eine ID#, anhand derer der Computer jede Position und jeden Charakter aus einer Kombination dieser Nummern erstellen kann. Da man diese Nummern meist bei den Besitztümern verwendet, nennt man sie auch Gegenstandsnummer.

INV - Unverwundbarkeit
Invulnerability

Damit wird angezeigt, wie widerstandsfähig ein Ziel ist. Je robuster das Ziel ist, desto höher muss der Schadenswert (DAM) des Gegners sein, um die Widerstandskraft des Ziels zu neutralisieren. Für jeden Punkt INV über dem gegnerischen DAM wird der Verteidigungswert des Ziels um 50% erhöht.

Item# — Gegenstandsidentifikationsnummer.

Kopfschmerzen/Blackout/ Schatten — Sollte ein Charakter ein Ereignis/*Event* dieser Art bekommen, so wurde ein Zauberspruch auf ihn gesprochen, der den Magieschutz oder die Reichweite nicht überwunden hat, oder dessen Auswirkung dem Charakter nicht bekannt ist. Schau dich um, irgendwer beobachtet dich!

Magiepunkte
Mana — Die Energie, die man benötigt, um Zaubersprüche zu sprechen. Ein Charakter hat einen Mana-Pool, den er dazu verwenden kann, entweder arkane (magische) Sprüche oder Priestersprüche (Wunder) zu sprechen. Man kann nie mehr Magiepunkte haben, als die eigene höchste effektive Zauberer- oder Priesterstufe beträgt (Effektiv bedeutet, nachdem alle Stufen durch Gegenstände angerechnet wurden).

Magischer Rückgewinnungs-modifikator
Magic Mana Recovery Modificator — Modifikator für die Magiepunkterückgewinnung eines jeden Charakters während der monatlichen Produktion.

MAR - Magieschutz
Magic Attack Resistance — Die Fähigkeit eines Ziels, magischen Angriffen oder sonstigen Sprüchen zu widerstehen. Wird manchmal in einigen der älteren Regelwerke auch als MR oder 'Shell' bei Ortschaften bezeichnet. Wenn der MAR 0 oder negativ sein sollte, dann wird er in den Formeln als 1 eingerechnet.

MB - Moralbonus
Morale Bonus — Ein Modifikator für die Moral der Soldaten in einem Kampffreiplatz, der sich aus der Rasse, dem Truppentraining, dem Status, der Führungskraft des Kommandanten, Befestigungen, Sprüchen, etc. ergibt.

MM - Bewegungsmodifikator
Movement Modifier — Der Bonus, der zum Basis-Bewegungswert eines Charakters oder Soldaten dazugezählt wird. Dieser Bonus findet auch Anwendung, wenn man beritten ist. Der Bewegungsmodifikator von Truppentrainings steigert nicht die Flugbewegung.

MR - Magieschutz — Siehe MAR.

MV - Bewegungswert
Movement Value — Die Gesamtzahl an verfügbaren Bewegungspunkten einer beweglichen Einheit (Legion, Abenteurergruppe, Flotte oder Wolkenburg).

Nebencharakter
Secondary Character — Ein Charakter der Nummern #201 bis #1000, der als Unterstützung eines Hauptcharakters mit der Anfangsaufstellung eines Spiels ausgewählt wird.

Nebenrasse
Secondary Race — Die Rasse(n), die man zur Unterstützung des Hauptcharakters abhängig von seiner Rasse für die Nebencharaktere wählen kann. Auch beim Truppentraining spielt die Rasse des Ausbilders eine Rolle, da nur Soldaten der Nebenrassen in der dreifachen Anzahl der Führungskraft aufgestellt werden können.

Palantir Network News — Ein Teil im Legendsspielzug, in dem bestimmte Ereignisse veröffentlicht werden. Dies erscheint im ersten Zug nach der Produktion.

Partei
Faction — Eine strukturierte Gruppe von Spielern in einem Modul, die gemeinsame Ziele oder Siegesbedingungen haben.

PC - Kampferfahrung
Personal Combat Factor — Die Kampferfahrung eines Charakters steigert seine Fähigkeit, in Kämpfen Schaden anzurichten, indem sein Basis-Kampfwert um 5 und der Verteidigungswert um 0.3 pro Punkt Kampferfahrung erhöht werden. Mit der Steigerung des Kampfwertes wird auch gleichzeitig die Basis für die Angriffsmodifikatoren mitgesteigert.

Priester-Rückgewinnungs-modifikator
Holy Mana Recovery Modificator — Für Priester, üblicherweise ein Modifikator für die Wiedererlangung von Magiepunkten bei der Produktion. Siehe auch +/-REC.

Rabbit Runs — Eine verrufene Spieltechnik, bei der ein oder mehrere Spieler versuchen, viele kleine Kämpfe zu arrangieren, um dadurch Charaktere in ihren Kampffähigkeiten aufsteigen zu lassen. Diese Technik wurde allgemein verurteilt, da sie dem guten Spielgeist widerspricht, und jeder Spieler, der sie anwendet, wird sich ziemlich wahrscheinlich dem Zorn des Systems und seiner Mitspieler ausgesetzt sehen.

RB – Fluchtbonus
Rout Bonus

Ein Bonus, der bei Truppen addiert wird, die einen fliehenden Gegner angreifen.

Rolling Thunder

Eine alte Technik, bei der Spieler Soldaten verschenkt und aus Streitkräften entfernt haben (L5), um diese mehr als einmal in einer Spielrunde eines Spielers bewegen zu können. Durch eine Änderung der Befehle wurde dies unmöglich gemacht, da nun aus einer Streitkraft herausgenommene Truppen sich nicht mehr bewegen können, wenn sich diese Streitkraft schon bewegt hatte. Es ist jedoch für einen Charakter anwendbar, der sich nach der Bewegung in der zweiten Aktionsphase in die Streitkraft eines anderen teleportiert.

SA - Spezialaktion
Special Action

Eine Spezialaktion ist der Versuch, eine unübliche Aktion durchzuführen, die nicht durch Befehle abgedeckt ist. Solche Aktionen müssen einzeln gegeben werden und kosten je 2.50 Euro. Ausgeführt werden sie immer vor allen Auswertungen des Tages, es sei denn, die Kompliziertheit verlangt ein Einschreiten des Designerteams.

SA - Spezialattacke
Special Attack

Die übliche Angriffsart bestimmter Charaktere oder Soldaten, die Methoden wie Feuerodem, Paralyse etc. verwenden. Die Spezialattacke eines Soldaten, resultierend aus einem Status, ist nur 20% derselben Spezialattacke eines Charakters wert, dadurch wird im Spiel der Charakter im Vergleich zu den Soldaten aufgewertet. Die Art der Spezialattacke, die ein Charakter haben kann, errechnet sich in dieser Reihenfolge: Vertrauter, Rasse, Status und Kriegstier. Das Kriegstier ist dabei das Höchstrangigste.

SAR - Spezialattackenschutz
Special Attack Resistance

Dies ist die Fähigkeit, die Stärke der Spezialattacke durch den SAR zu dividieren, um somit den Verlust von Kampfwerten zu reduzieren. Wenn der SAR negativ sein sollte, dann wird er in den Formeln als 1 eingerechnet.

SEI - Support and Efficiency Index

Eine Zahl, die dazu verwendet wird, Vor- oder Nachteile bei der Produktion zu errechnen. Auf Deutsch auch ULI genannt.

Sichtungswert
Sighting Value

Diese Zahl fließt in die Chance ein, eine bestimmte Streitkraft oder einen Charakter zu sichten.

SM-Sichtungsmodifikator
Sighting Modifier

Dieser Modifikator beeinflusst den Sichtungswert positiv oder negativ. Sprich, wie leicht man z.B. eine Streitkraft sehen kann.

Spieldesigner
Game Designer

Der ungläubige und nutzlose Hund, der mit diesem Blödsinn begonnen hat, und offensichtlich sowohl mit der englischen Sprache als auch mit den Verhaltensregeln des Mystischen und des Arkanen bei der Umsetzung in so etwas ähnliches wie Spielregeln einen hoffnungslosen Kampf geführt und verloren hat. Er ist normalerweise die Person, die an allem schuld ist und dem GM die Möglichkeit bietet, sich dabei auszuzeichnen, wie er die Spieler in die nächste Klemme lockt.

Spionieren
Scry

Dies ist einer der am häufigsten verwendeten Zaubersprüche und bringt Informationen über das Ziel, wie z. B. über eine Streitkraft, wenn man Spruch #151 verwendet.

STR - Stärke
Strength

Die Fähigkeit eines Charakters oder Soldaten, Dinge zu tragen, und Waffen, die auf bestimmte Stärkewerte restriktioniert sind, zu verwenden. Außerdem erhöht bei Charakteren jeder Punkt Stärke über dem Basiswert der Rasse den Angriffswert um 5%.

TAC - Führungskraft
Tactics

Ein Wert, der die Fähigkeit der Führung von Soldaten im Kampf ausdrücken soll, wobei auch Befestigungen bei der Verteidigung diesen Wert steigern, unabhängig davon, ob ein kommandierender Charakter vorhanden ist oder nicht.

Titel
Title

Eine Bezeichnung, die mit einem Charakter verbunden ist. Meistens modifiziert ein Titel den Prestigewert eines Charakters. Viele haben weitere Vorteile, wie die Steigerung des effektiven Einflusses gegenüber bestimmten Rassen um 1 bis 5 Punkte, wobei dies jedoch nicht beim Attribut selbst sichtbar ist. Einige negative Titel wie Heretic oder Criminal können Einfluss oder Prestige senken.
Ob Titel aufgegeben werden können oder nicht, und ob der Verlust von Titeln Sanktionen nach sich zieht, ist von Spiel zu Spiel verschieden, Bis zu 100 Charaktere können einen bestimmten Titel tragen.

Tolerierte Rassen
Tolerated Races

Dies sind jene Rassen, die nicht der Haupt- oder den Nebenrassen der Position angehören und die nicht zu den verhassten Rassen des Zielcharakters zählen. Sie können zwar revoltieren, die Chance dafür ist aber um einiges geringer als bei den verhassten Rassen, außerdem kann beim Truppentraining nur ein Soldat pro Punkt Führungskraft aufgestellt werden.

Unsichtbarer Anker
Invisible Anchor

Eine alte Technik, bei der man einen unsichtbaren oder schleichenden Charakter, der sich nicht bewegen kann, in eine Streitkraft teleportiert oder transferiert, um den Gegner dadurch zu verlangsamen. Seit es die 'Net Carry Capacity' gibt, wird jedoch das Gewicht des überladenen Charakters auf die gesamte Lastkapazität der Streitkraft verteilt, daher bekommt man solch einen Anker in den laufenden Spielen nur selten zu sehen. Wie auch immer, bei Rassen mit einer geringen Bewegungsrate kann dies trotzdem zu einer Bewegungsreduktion führen, da sich eine Streitkraft immer mit der Geschwindigkeit des langsamsten unbelasteten Stücks bewegt.

Verhasste Rasse
Hated Race

Jede Rasse hat eine oder mehrere verhasste Rassen, die man nicht beeinflussen kann und gegen die man im Kampf Vorteile in Form eines zusätzlichen Angriffswertmodifikators von 25% bis 50% erhält. Man kann auch keine Soldaten der verhassten Rasse aufstellen, dies ist ebenso nicht möglich, wenn man von der aufzustellenden Rasse gehasst wird. Des Weiteren erhöht sich die Chance für Revolten oder interne Kämpfe zwischen den Volksgruppen im Vergleich zu den tolerierten Rassen um das Dreifache.

Winternacht
Winternight

Ein magischer Zustand, der über eine Provinz verhängt werden kann.

WT - Gewicht
Weight

Das Gewicht von Gegenständen. Der übliche Wert ist 5 amerikanische Pfund oder 2.2 Kilogramm pro Gewichtseinheit.

Zauberkundige/Priester
Mage/Priest

Wenn ein Charakter sowohl Zauberkundiger (#1-#9) als auch Priester (#10) ist, dann wird die Berechnung seiner Magiepunkte-Rückgewinnung kompliziert. Faustregel: man addiert die Rückgewinnung Zauberkundiger und Priester und dividiert dann das Ergebnis durch 2. Dies wird dann noch von den aktuellen Stufen in den Disziplinen beeinflusst.
Weiterer Hinweis: Zauberkundige/Priester kann man zu Spielbeginn nicht wählen (Ausnahme: wenn es im jeweiligen Modul ausdrücklich erlaubt ist), aber man kann in den einzelnen Modulen eventuell Charaktere finden, die sowohl Zauberkundige als auch Priester sind.



UMSCHREIBUNG DER ZAHLENWERTE

Manche Zahlenwerte, wie z.B. die Chance, die man für einen Aktion hat, werden 'nur' umschrieben. Oder das Prestige und die Loyalität des Charakters werden auch nicht in Zahlen beschreiben, nur in Form von einer Umschreibung.

Chancen und deren Deutung	
Sieben Höllen/*one chance in seven hells*	2% oder <
Winzig/*only a prayer*	3-14%
Gering/*one slim chance*	15-24%
Klein/*poor*	25-34%
Unterdurchschnittlich/*below average*	35-44%
Durchschnittlich/*so-so*	45-54%
Überdurchschnittlich/*above average*	55-64%
Gut/*good*	65-74%
Sehr gut/*very good*	75-84%
Jede/*every advantage*	85-94%
Keine Probleme/*no problems*	95%

Prestige	
Gering/*low*	1-2
Ansehnlich/*significant*	3-5
Beträchtlich/*impressive*	6-9
Hoch/*high*	10-13
Hervorragend/*extremely high*	14-20
Überragend/*extraordinarily high*	21+

Loyalität	
Below average/*unterdurchschnittlich*	bis 3 [a]
average/*durchschnittlich*	4-6
good/*gut*	7-10
very good/*sehr gut*	11-14
excellent/*ausgezeichnet*	15-25
extreme/*hervorragend*	26-49
fanatical/*fanatisch*	50+
extremly fanatical/*extrem fanatisch*	[b]
super fanatical/*super fanatisch*	[c]

[a] Die Loyalität eines Charakters kann auch negativ werden.
[b] Hohe Loyalität, bei der es sich nicht mehr auszahlt, die Loyalität zu senken (da müsste man schon sehr ausdauernd sein).
[c] Sehr hohe Loyalität, z.B. bei Startcharakteren oder teilweise bei Monstern. Loyalitätssenkung ist sinnlos.

Man sollte hierbei jedoch beachten, dass es bei den meisten Berechnungen einen Zufallsfaktor gibt, der bis zu 15% ausmachen kann, was natürlich Schwankungen ins Positive oder Negative ergeben kann. Die meisten Aktionen über 95% werden auf 95% zurück gekürzt, es kann ja immer wieder mal was schief gehen.



SSV UND VORSCHLÄGE

Wir stehen Vorschlägen von eurer Seite, wie, was, wann, wo und warum besser abgewickelt werden könnte, usw., immer aufgeschlossen gegenüber. Also her damit. Wenn wir nicht wissen, was ihr wollt, dann können wir es euch auch nicht geben....

Externe Duelle

1) Externe Duelle sind nun möglich, dabei ist es unerheblich, wie weit die eigentlichen Duellanten von einander entfernt sind, sie werden ähnlich den Kampf-Clashes teleportiert.
2) Ein Externes Duell hat keine Auswirkungen auf ein laufendes Spiel (eine kleine Ausnahme gibt es, siehe unten).
3) Alle beteiligten Spieler müssen ihr Einverständnis zum Duell per Email geben (es wird nur per Email als Einverständnis anerkannt).
4) Den Zeitpunkt des Duells bestimmt alleine der Spielleiter - allerdings kann jeder Spieler noch Sonderwünsche anmelden, wie "Item I#??? bitte ausrüsten". Das Item muss in dem Fall aber auf derselben Provinz wie der Charakter und im Besitz des Spielers sein.
5) Als einzige Auswirkung im Spiel selbst, kann es Titel geben. Titel die weder Prestige noch Einfluss geben und auf die auch keinerlei Bezug in Abenteuern oder ähnlichem genommen werden wird. Nur der Name des Titels kann somit festgelegt werden. Mehr gibt es nicht.
6) Kosten:
   - Pro Externes Duell von zwei Spielern: 5.- Euro (kann natürlich unter den beiden aufgeteilt werden).
   - Pro weiteren Spieler, der sich am Externen Duell beteiligt: 1.- Euro.

Ablauf
Nachdem für ein Externes Duell alles klar ist, erstellt der Spielleiter eine exakte Kopie des Spieles und stellt das Duell nach, bzw. lässt den Kampf ablaufen.
Alle beteiligen Spieler bekommen per Email dann den Kampfbericht als Text-Datei zugeschickt.
Noch einmal die Betonung: Dieses Duell hat keinerlei Auswirkungen auf das eigentliche Spiel selbst - der Kampfbericht existiert in der regulären Partie also nicht.

Wo zu das ganze?
Nun, es obliegt selbstverständlich den Spielern, ob sie in derartiges Duell '*brauchen*'. Aber vielleicht sieht sich in Final Battle der Sieger des Kampf-Clashes plötzlich vom Zweitplazierten persönlich herausgefordert (zur Erinnerung, in Final Battle treten die Teilnehmer am Kampf-Clash nicht direkt gegeneinander an) oder der Sieger des Ritter-Clashes in Crown of Chaos bekommt eine Einladung von einem Ranger... usw.
Das ganze hat möglicherweise auch viel mit dem in normalen Legendsspielen strapazierten Begriff "Rollenspiel" zu tun! Im Rollenspiel (aktuell RI088) selbst sollte es eigentlich nicht zu solchen Externen Duellen kommen, da müssen sich die Kontrahenten schon persönlich treffen...

Viel Spaß bei den Externen Duellen!



Anhang und Tabellen

Basisbefehle

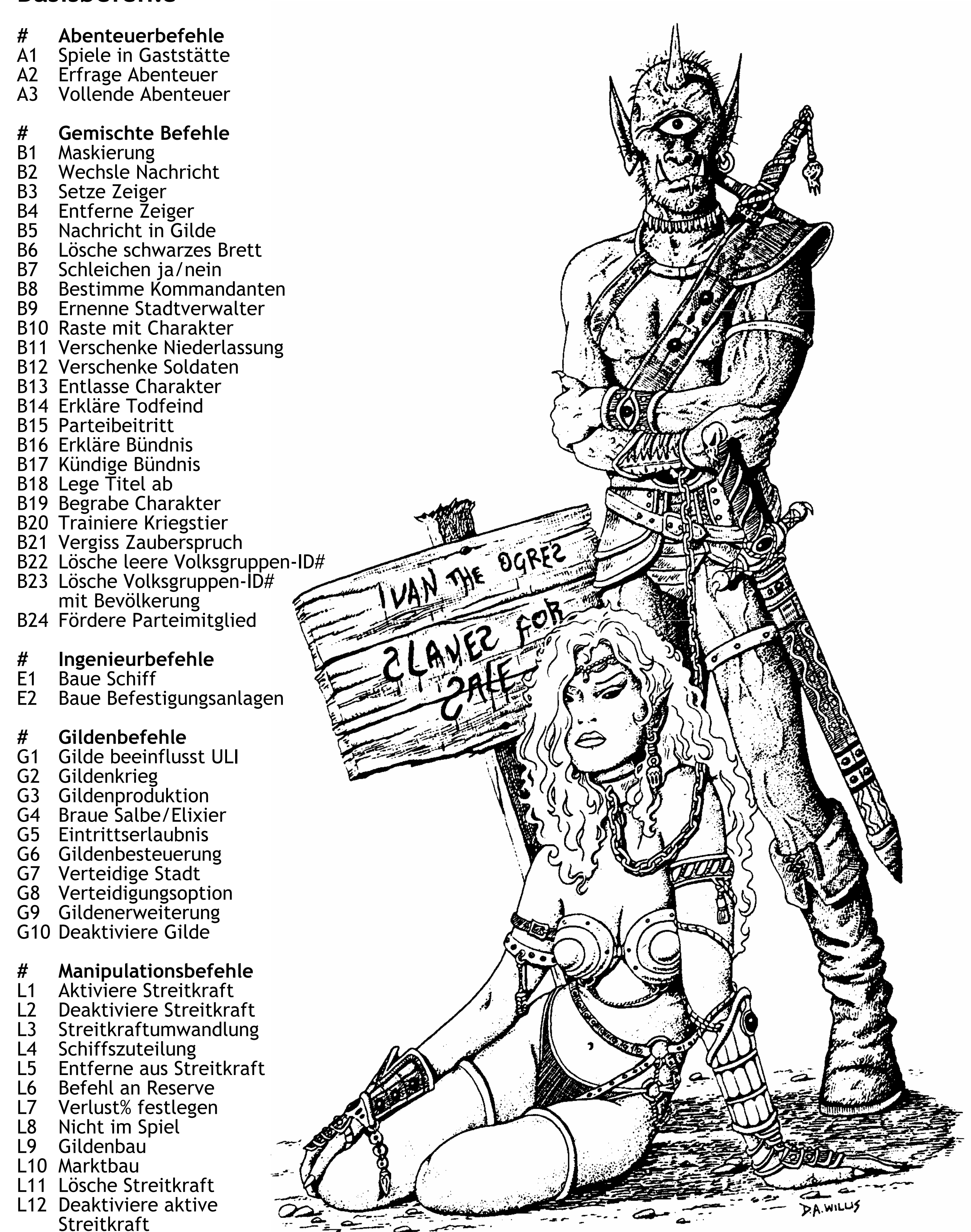
#	Abenteuerbefehle
A1	Spiele in Gaststätte
A2	Erfrage Abenteuer
A3	Vollende Abenteuer

#	Gemischte Befehle
B1	Maskierung
B2	Wechsle Nachricht
B3	Setze Zeiger
B4	Entferne Zeiger
B5	Nachricht in Gilde
B6	Lösche schwarzes Brett
B7	Schleichen ja/nein
B8	Bestimme Kommandanten
B9	Ernenne Stadtverwalter
B10	Raste mit Charakter
B11	Verschenke Niederlassung
B12	Verschenke Soldaten
B13	Entlasse Charakter
B14	Erkläre Todfeind
B15	Parteibeitritt
B16	Erkläre Bündnis
B17	Kündige Bündnis
B18	Lege Titel ab
B19	Begrabe Charakter
B20	Trainiere Kriegstier
B21	Vergiss Zauberspruch
B22	Lösche leere Volksgruppen-ID#
B23	Lösche Volksgruppen-ID# mit Bevölkerung
B24	Fördere Parteimitglied

#	Ingenieurbefehle
E1	Baue Schiff
E2	Baue Befestigungsanlagen

#	Gildenbefehle
G1	Gilde beeinflusst ULI
G2	Gildenkrieg
G3	Gildenproduktion
G4	Braue Salbe/Elixier
G5	Eintrittserlaubnis
G6	Gildenbesteuerung
G7	Verteidige Stadt
G8	Verteidigungsoption
G9	Gildenerweiterung
G10	Deaktiviere Gilde

#	Manipulationsbefehle
L1	Aktiviere Streitkraft
L2	Deaktiviere Streitkraft
L3	Streitkraftumwandlung
L4	Schiffszuteilung
L5	Entferne aus Streitkraft
L6	Befehl an Reserve
L7	Verlust% festlegen
L8	Nicht im Spiel
L9	Gildenbau
L10	Marktbau
L11	Lösche Streitkraft
L12	Deaktiviere aktive Streitkraft



#	**Marktbefehle**
M1	Preise festlegen
M2	Verkaufsanweisung
M3	Einkaufsanweisung
M4	Schließe Markt
M5	Verkaufe Handelswaren
M6	Verkaufe Gegenstand
M7	Kaufe Gegenstand
M8	Interner Transfer
M9	Basar
M10	Investitions%
M11	Verkauf an Bevölkerung

#	**Positionspolitik**
O1	Geschenke
O2	Flucht, Flucht

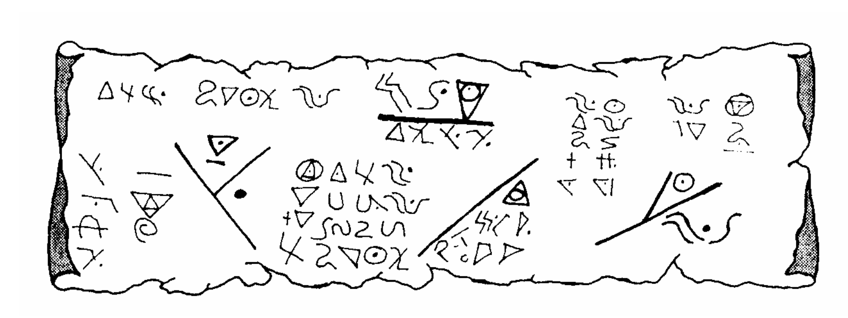
#	**Gefangenenbefehle**
P1	Gefangenen freilassen
P2	Lösegeldforderung
P3	Töte Gefangenen
P4	Zahle Lösegeld
P5	Transferiere Gefangenen
P6	Plündere Gefangenen
P7	Verhöre Gefangenen

#	**Ausrüstungsbefehl**
Q1	Charakter ausrüsten

#	**Transfer/Trainingsbefehle**
T1	Trainiere Soldaten
T2	Soldatentransfer
T3	Akzeptiere Soldatentransfer
T4	Entlasse Soldaten
T5	Tausche Kampf-Freiplätze
T6	Gegenstandstransfer
T7	Akzeptiere Fremdtransfer
T8	Erschaffe Volksgruppe
T9	Bevölkerungstransfer
T10	Berufsausbildung
T11	Charakterbewegung
T12	Rohstoffumwandlung
T13	Nahrungszuweisung
T14	Zutrittserlaubnis
T15	Spezielles Training
T16	Umrüstung von Soldaten
T17	Entlasse Arbeiter und Bergleute

#	**Verwende und Zerstöre Gegenstände**
U1	Entferne/Zerstöre Gegenstand
U2	Vergifte Waffe
U3	Aktiviere/Verwende Gegenstand

#	**Beobachtungsbefehle**
V1	Beobachte Charakter
V2	Untersuche Provinz
V3	Untersuche Niederlassung
V4	Untersuche Gilde



Charakterbefehle

Verdeckte Befehle

#	Befehl	Fähigkeit
C1	Sabotiere Befestigung	Dieb/Assassine/Spion
C2	Sabotiere Moral	Dieb/Aufrührer
C3	Sabotiere Gegenstand	Dieb
C4	Spionage	Spion
C5	Meuchle Charakter	Assassine
C6	Entführe Charakter	Assassine
C7	Leibwache	Jeder Charakter
C8	Entlasse Leibwache	Jeder Charakter
C9	Rette Charakter	Dieb/Kundschafter/Spion
C10	Fluchtversuch	Jeder Charakter
C11	Verursache Aufruhr	Aufrührer
C12	Entwende Gegenstand	Dieb
C13	Verleumde Gilde	Aufrührer
C14	Plündere Grab	Dieb

Diplomatiebefehle

#	Befehl	Fähigkeit
D1	Überrede Charakter	Jeder Charakter
D2	Beeinflusse Charakter	Jeder Charakter
D3	Besteche Charakter	Jeder Charakter
D4	Drohe Charakter	Jeder Charakter
D5	Forsche nach Gerüchten	Aufrührer
D6	Forsche nach fernen Gerüchten	Aufrührer
D7	Ehre Charakter	Nur Hauptcharakter
D8	Beschenke Charakter	Nur Hauptcharakter
D9	Forsche nach Legenden	Barde
D10	Bardenlied	Barde
D11	Diskutiere Politik	Jeder Charakter
D12	Abstimmen	Variabel

Standardbefehle

#	Befehl	Fähigkeit
S1	Trainiere Fähigkeit	Magier bis Waldläufer
S2	Trainiere Attribut	Kampferfahrung/Führungskraft/Einfluss
S3	Lehre Fähigkeit	Jeder Charakter
S4	Lerne Fähigkeit	Jeder Charakter
S5	Übern. Fähig. von Gilde	Jeder Charakter
S6	Überm. Zauber an Gilde	Magier bis Druide
S7	Nicht im Spiel	
S8	Spreche Zauberspruch	Magier bis Druide
S9	Veranlasse Wunder	Priester
S10	Bardensegen/fluch	Barde
S11	Erforsche Zauberspruch	Magier bis Druide
S12	Lehre Zauberspruch	Magier bis Druide
S13	Lerne Zauberspruch	Magier bis Druide
S14	Übern. Zauber von Gilde	Magier bis Druide (nur in Magiegilde)
S15	Überm. Produktionsgeh.	Jeder Charakter
S16	Braue Heiltrank	Waldläufer
S17	Braue Gift	Assassine
S18	Braue Gegengift	Assassine
S19	Sammle Pflanzen	Barde/Waldläufer/Druide
S20	Untersuche Gegenstand	Jeder Charakter
S21	Erforsche Gegenstand	Jeder Charakter
S22	Fordere Gildenkontrolle	Abhängig von der jeweiligen Gilde
S23	Gelegenheitsarbeit	Jeder Charakter
S24	Verkaufe Handelswaren	Kaufmann
S25	Erfrage Marktpreise	Kaufmann
S26	Turnierteilnahme	Jeder Charakter
S27	Infiziere Charakter	Jeder Charakter
S28	Reform	Verwalter/Baumeister
S29	Beten in Kirche	Priester
S30	Transferiere Mal/Zeichen	Jeder Charakter
S31	Lehre Truppentraining	Jeder Charakter
S32	Verlerne Fähigkeit	Jeder Charakter

Begegnungsbefehle

0 Ignoriere alle Streitkräfte
1 Attackiere mehr als 'B' wenn 'C' und 'D' getroffen wird
2 Attackiere weniger als 'B' wenn 'C' und 'D getroffen wird
3 Attackiere mehr als 'B' wenn man von 'C' und 'D blockiert wird
4 Attackiere weniger als 'B' wenn man von 'C' und 'D blockiert wird
5 Blockiere mehr als 'B' wenn 'C' und 'D getroffen wird
6 Blockiere weniger als 'B' wenn 'C' und 'D getroffen wird
7 Beraube mehr als 'B' wenn 'C' und 'D getroffen wird
8 Beraube weniger als 'B' wenn 'C' und 'D getroffen wird
9 Beraube mehr als 'B' wenn man von 'C' und 'D blockiert wird
10 Beraube weniger als 'B' wenn man von 'C' und 'D blockiert wird

Militärbefehle

#	Befehl	Ziel	beweg-lich	I	II	Nieder-lassung	Legion	Flotte	Gilde
0	Keine Befehle	Kein	J	J	J	J	J	J	N
1	Erobere Niederlassung	Niederlassung	J	J	J	N	J	J	N
2	Erobere und versklave	Niederlassung	J	J	J	N	J	J	N
3	Plündere und versklave	Niederlassung	J	J	J	N	J	J	N
4	Plündere und töte	Niederlassung	J	J	J	N	J	J	N
5	Verwüste und versklave	Niederlassung	J	J	J	N	J	J	N
6	Verwüste und töte	Niederlassung	J	J	J	N	J	J	N
7	Marodiere	Niederlassung	J	J	J	N	J	J	N
8	Terrorisiere	Niederlassung	J	J	J	N	J	J	N
9	Marodiere und versklave	Niederlassung	J	J	J	N	J	J	N
10	Attackiere Streitkraft	Streitkraft	J	J	J	J	J	J	N
11	Attackiere Abenteurergruppe	Abenteurergruppe	J	J	J	N	N	N	N
12	Überfalle Legion/Nomadenlager	Legion	J	J	J	J	J	J	N
13	Attackiere Gilde	Gilde	N	J	J	J	N	N	N
14	Attackiere Markt	Markt	N	J	J	J	N	N	N
15	Streife	Kein	J	J	J	J	J	J	N
16	Streife und verteidige	Kein	N	J	J	J	J	J	N
17	Streife und Erforsche	Kein	N	J	N	N	J	J	N
18	Blockade	Niederlassung	N	J	N	N	J	J	N
19	Breche Blockade	Kein	N	J	N	N	J	J	N
20	Fange Herde	Herde	J	J	J	J	J	J	N
21	Vernichte Herde	Herde	J	J	J	J	J	J	N
22	Ausbildungslager	Kein	N	J	N	J	J	J	N
23	Suche Nahrung	Kein	50%	J	N	J	J	J	N
24	Baue Straße	Volksgruppe	J	J	J	J	J	J	N
25	Zerstöre Straße	Volksgruppe	J	J	J	J	J	J	N
26	Verwüste Land	Kein	J	J	J	J	J	J	N
27	Zerstöre Befestigung	Niederlassung	J	J	J	J	J	J	N
28	Gildenangriff	Niederlassung	N	J	J	N	N	N	J
29	Gilde attackiert Markt	Markt	N	J	J	N	N	N	J
30	Erforsche und berichte	Kein	J	N	J	J	J	J	N
31	Verhafte Charakter	Charakter	J	J	J	J	J	J	N
32	Verteidigung zermürben	Niederlassung	N	J	N	N	J	J	N
33	Säubere Streitkraft	Rasse + Religion	J	J	J	J	J	J	N
34	Kriegsrecht	Kein	J	J	J	J	J	J	N
35	Gilde verhaftet Charakter	Charakter	N	J	J	N	N	N	J

Ziel: *Niederlassung* = Niederlassung, Untergrundstadt, Lagerstätte, Wolkenburg.
Streitkraft = jede Art von Streitkraft.
Rasse + *Religion* = Verhaftet Charakter dieser Rasse oder Religion.
Beweglich: Ob die Streitkraft nach der Durchführung des Militärbefehles noch beweglich ist.
50% = verliert 50% der Bewegungspunkte.
I: Ob der Militärbefehl in der Phase vor der Bewegung durchführbar ist.
II: Ob der Militärbefehl in der Phase nach der Bewegung durchführbar ist.
Niederlassung: Ob der Militärbefehl für eine Niederlassung, Untergrundstadt oder Wolkenburg durchführbar ist.
Legion: Ob der Militärbefehl für eine Legion, Nomadenlagerstätte oder Abenteurergruppe durchführbar ist.
Flotte: Ob der Militärbefehl für eine Flotte durchführbar ist.
Gilde: Ob der Militärbefehl für eine Gilde durchführbar ist.

(Ausnahmen der Tabelle sind in den Befehlen genauer erklärt, wie z.B. Befehl #11, kann nur von Abenteurergruppen ausgeführt werden, etc.)

Taktische Matrix

Nummer 1 ist die linke Flanke, Nummer 11 ist die rechte Flanke.

1	2 **(1)**	3	4 **(2)**	5	6 **(3)**	7	8 **(4)**	9	10 **(5)**	11
	12 **(6)**				13 **(7)**				14 **(8)**	

Taktische Manöver und Begrenzungen für die Reserve

Befehl	#6	#7	#8	Taktische Manöver
1	Ja	Nein	Nein	Linke Flanke*
2	Nein	Nein	Ja	Rechte Flanke*
3	Ja	Nein	Nein	Unterstützungsfeuer für linke Flank
4	Ja	Ja	Nein	Unterstützungsfeuer für linkes Zentrum
5	Ja	Ja	Ja	Unterstützungsfeuer für Zentrum
6	Nein	Ja	Ja	Unterstützungsfeuer für rechtes Zentrum
7	Nein	Nein	Ja	Unterstützungsfeuer für rechte Flanke
8	Ja	Ja	Ja	Taktische Reserve
9	Ja	Ja	Nein	Angriff links
10	Ja	Ja	Ja	Angriff mitte
11	Nein	Ja	Ja	Angriff rechts
12	Ja	Ja	Ja	Gegenangriff
13	Ja	Ja	Ja	Gelegenheitsangriff

* Für Kämpfe gegen Niederlassungen nicht zulässig.
Reserve Befehle #1, #2, #9, #10 und #11 verlieren AF, DF und Moral, bekommen aber Terrain Modifikator „Mauer Verteidigend“ und den TAC Bonus.

Bewegungsarten

Bewegungsart/*Movement Mode*:

Normal/*Normal*		
Schleichen/*Stealth*	-50% Bewegungswert	verringert Chance, gesehen zu werden.
Gewaltmarsch/*Forced*	+30% Bewegungswert	erhöhte Chance, gesehen zu werden und -30% Gesamtmodifikator und -10 Moral, wenn die Force per Militärbefehl oder per Begegnungsbefehl kämpft) *.
Fliegen/*Flight*		erhöhte Chance, gesehen zu werden **.

* Wenn sich eine Streitkraft im Gewaltmarsch bewegt, dann bekommt diese Streitkraft in einem Begegnungskampf -30% Overall Modifier und sie bekommt dies auch im Militärbefehl 2. Phase!

Und für Begegnungskämpfe bleibt dies bis zur eigenen nächste Runde bestehen. Man hat also in Begegnungskämpfen nach einem eigenen Gewaltmarsch den Abzug der 30% bis zur nächsten eigenen Runde.

** Jede Streitkraft, die fliegen kann, hat eigene Bewegungspunkte für das Fliegen.

Bewegungskosten und Sichtung

Geländeart	*Terrain*	Horizontal/ Vertikal	Diagonal	Sichtungswert
Grasland	*Grassland*	5.0	7.0	0
Wald	*Forest*	6.5	9.1	0
Tiefer Wald	*Heavy Forest*	9.0	12.6	-150
Hügelwald	*Forest Hills*	10.0	14.0	-250
Gebirgswald	*Forest Mountains*	16.0	22.4	-200
Hügelland	*Barren Hills*	6.0	8.4	-250
Gebirge	*Barren Mountains*	14.0	19.6	-100
Moor	*Moors*	6.5	9.1	-100
Sumpf	*Swamp*	9.0	12.6	-150
Karst	*Barren*	5.0	7.0	-100
Steppe	*Arid*	5.0	7.0	0
Wüste	*Desert*	6.5	9.1	0
Meer	*Sea*	3.0	4.2	0
Fluss in Provinz *	*river in province*	+2.0	+2.8	-50
Küsten-Provinz *	*coastal province*	+1.0	+1.4	0

* Siehe Seite 78 für wichtige Hinweise!

Folgende Faktoren fließen in die Sichtung ein:
- Gelände (siehe Tabelle)
- Gegenstände und die Größe der Streitkraft wird addiert (die Summe des Gewichtes und die Sichtungswerte z.B. der Soldaten, etc.)
- Oberkommandierender Charakter (Führungskraft + Kundschafter + Waldläufer) x 10 wird abgezogen
- Bewegungsart der Streitkraft (-150 Schleichend, +100 Gewaltmarsch/fliegend)
- Anzahl an Soldaten, die suchen (maximal 200 Soldaten)

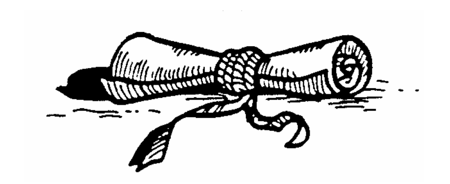
Streitkräfte, die nur einen unsichtbaren Charakter enthalten, werden nicht gesehen – solange der Charakter persönlich nicht überladen ist. Sobald er aber Tiere, Wagen, Schiffe oder Sklaven bei sich hat (alles Items, die auch Tragkapazität bringen), zählen diese Items nicht zur Erhöhung der persönlichen Tragkapazität für das unsichtbar bleiben hinzu! Sie zählen als "Gewicht" und erhöhen damit die Chance, dass ein unsichtbarer Charakter gesehen wird.
Eine Sichtung einer Streitkraft passiert nun bevor es zu einem Begegnungskampf in der Provinz kommen kann. Somit haben nun alle in der Provinz stehenden Streitkräfte dieselbe Chance, eine andere ankommende Streitkraft zu sehen (abhängig von ihren Werten natürlich), bevor eventuelle Begegnungskämpfe die Sichtungschance verringern hätten können.

Überladung und Bewegung

Überladung	Bewegungspunktereduktion
1% bis 50%	-20%
51% bis 75%	-40%
76% bis 90%	-60%
91% bis 99%	-80%
100+%	keine Bewegung mehr

Rohstoffe

ID#	Salben und Elixier	*In Englisch*	Gewicht
400	Gift I	*Mandra*	0.02
401	Gift II	*Belladon*	0.02
402	Heiltrank I	*Healing Draught I*	0.05
403	Heiltrank II	*Healing Draught II*	0.05
404	Gegengift I	*Mandra Antidote I*	0.02
405	Gegengift II	*Belladon Antidote II*	0.02
406	Silberglanz	*Silversheen Elixer*	0.02
407	Unsichtbarkeitstrank	*Invisibility Position*	0.02
ID#	**Gewöhnliche Rohstoffe**	***In Englisch***	**Gewicht**
408	Wagen	*Wagon*	30.00
409	Kronen	*Crowns*	0.005
410	Nahrung	*Food*	1.00
411	Weichmaterial	*Soft Materials*	2.00
412	Nebenprodukte	*By-Products*	0.50
413	Holz	*Lumber*	6.00
414	Stein	*Stone*	50.0
415	Schiffsteile	*Ship Unit*	40.0
416	Eisen	*Iron*	4.00
ID#	**Spezielle Rohstoffe**	***In Englisch***	**Gewicht**
417	Edelstein	*Precious Gems*	0.05
418	Gold	*Gold*	0.20
419	Silber	*Silver*	0.20
420	Halbedelstein	*Precious Stone*	50.0
421	Eibe	*Yew*	5.00
422	Mithril	*Mithril*	2.00
ID#	**Pflanzenwelt**	***In Englisch***	**Gewicht**
423	Alraune	*Mandrake*	0.05
424	Ingwerwurzel	*Ginger Root*	0.05
425	Nachtschatten	*Nightshade*	0.05
426	Silberblatt	*Silverleaf*	0.05
427	Asarum	*Asarum*	0.05
428	Zundereiche	*Cinderoak*	1.00
429	Meldorian	*Meldorian*	2.00
ID#	**Salben und Elixier**	***In Englisch***	**Gewicht**
445	Diplomatenelixier	*Diplomat's Elixer*	0.02
446	Rotschleier	*Redmist Potion*	0.02
447	Graustaubsalbe	*Greydust Salve*	0.02
448	Almonguavawein	*Almonguava Wine*	0.02
449	Feenstaub	*Fairydust*	0.01
450	Stärkeelixier	*Elixer of Strength*	0.02



Truppentraining, Kosten und Fähigkeiten

(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

ID#	Truppenart	Skill	Cost	CF	DF	AF	CB	MB	Rout	Miss	Gd	For	CC	MM	Hide	SAR	MAR	Spec
377	**Adepten**	#10	50	3	2	30	10	20	10	0	6	1	0	0	0	0	2	B
378	**Berserker**	#19	50	5	0	60	90	20	30	0	2	1	0	0	0,5	0	0	-
379	**Ritter**	#20	50	3	2	60	15	10	10	0	4	1	0	0	0,3	1	1	-
380	**Waldläufer**	#24	50	3	0	50	0	10	20	0	6	5	0	0	-0,2	1	1	-
381	**Leichte Kavallerie**	-	50	3	0	-60	20	15	0	0	3	4	0	0	0	0	0	F
382	**Zauberkrieger**	-	50	3	0	30	0	5	0	0	10	1	0	2	0	1	1	C
383	**Wachen**	-	50	3	0	40	0	25	15	0	25	1	0	-2	0	1	1	-
384	**Kundschafter**	-	10	0	-2	0	0	0	0	0	2	3	-3	10	-2	0	0	-
454	**Schwertkämpfer**	#21	150	4	2	50	60	20	15	0	15	1	0	0	0,3	2	1	I
455	**Axtkämpfer**	#22	150	5	0	70	120	20	15	0	15	1	0	0	0,3	2	1	H
456	**Schützen**	#23	50	3	0	15	0	15	20	0	4	1	0	2	0	1	1	A
457	**Schattenmagier**	-	150	3	1	40	15	10	20	0	5	1	0	6	-0.5	1	1	C, G
458	**Elitewachen**	-	250	4	3	40	30	35	15	0	40	1	0	-2	0	3	3	G
459	**Verteidiger**	#20	250	3	8	70	45	15	15	0	5	2	0	0	0,5	2	2	-
460	**Waldkämpfer**	#24	250	4	4	100	60	15	15	0	5	6	0	2	-0,3	2	2	-
461	**Fanatiker**	#10	250	4	2	100	60	20	20	0	15	1	0	0	0,4	3	2	C, G
462	**Magiemeister**	-	250	3	2	70	30	20	15	0	5	2	0	6	-0,5	2	2	D ,G
463	**Bogenschützen**	#23	250	3	0	40	0	20	15	50	20	2	0	0	0	2	2	A
464	**Schwere Kavallerie**	-	250	5	5	0	120	15	20	0	2	1	0	0	0,8	1	1	E
465	**Donnerherren**	#19	500	12	3	125	120	30	30	0	5	3	2	4	1	2	2	B
466	**Paladin**	#20	500	10	6	100	60	30	20	0	20	3	2	0	1	3	3	-
467	**Dryade**	#24	500	10	4	100	30	25	20	0	10	8	0	0	-0,5	2	2	D
468	**Steinwachen**	#18	40	2	0	25	0	30	0	0	25	0	-4	-8	1,5	2	1	-
469	**Kriegsherren**	-	1000	15	6	150	100	30	20	0	3	4	2	0	1	3	3	D

Cost = Kosten pro Soldat
CF = Combat Factor
DF = Defence Factor
AF = Attack Factor
CB = Charge Bonus
MB = Morale Bonus
Rout = Rout Bonus
Miss = Missile Bonus
Gd = Guard Rating
For = Forage Rating
CC = Carrying Capacity
MM = Movement Modifier
Hide = Hiding Value
SAR = Special Attack Resistance
MAR = Magic Attack Resistance

Spec = Spezielle Werte:

- **A** = Bögen +50%AF, Wurfspeer+50%AF.
- **B** = Special Attack +2
- **C** = Special Attack +5.
- **D** = Special Attack +12.
- **E** = Kriegshammer #128 addiert 120% AW
- **F** = Lanze addiert 120%AF.
- **G** = alle Misc. Waffen + 30%AF
- **H** = Axtwaffen +30%AF.
- **I** = Schwertwaffen +30%AF

Geländemodifikatoren:

(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

ID#	Truppenart	Gras	For	HvyF	F.Hl	F.Mt	Hil	Mnt	Mor	Swp	Des	Sea	DW	AW	Cit	Conf
377	**Adepten**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	5	-
378	**Berserker**	-	-	-	10	15	10	10	10	10	-	-20	-	5	-	10
379	**Ritter**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-10	5	5	-	-
380	**Waldläufer**	-	20	20	20	20	-	-	-	-	-	-10	-	10	-	-
381	**Leichte Kavallerie**	30	-	-	-	-	15	-	-	-	15	-50	-	10	-	-
382	**Zauberkrieger**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	10	-	10	-
383	**Wachen**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	-	15	-
384	**Kundschafter**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-20	-20	-	-
454	**Schwertkämpfer**	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	5	-
455	**Axtkämpfer**	-	-	-	10	10	10	10	-	-	-	-10	5	10	5	-
456	**Schützen**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	15	-	-
457	**Schattenmagier**	-	-	-	-	-	-	-	10	10	-	15	10	10	10	-
458	**Elitewachen**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	25	-5	20	-
459	**Verteidiger**	10	10	10	10	10	10	10	-	-	10	-	10	5	5	10
460	**Waldkämpfer**	-	30	30	20	20	-	-	-	-	-	-	10	15	5	-
461	**Fanatiker**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	15	15	-
462	**Magiemeister**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	-	-	5	-
463	**Bogenschützen**	20	0	0	0	0	5	5	-	-	15	15	20	20	5	-20
464	**Schwere Kavallerie**	30	-5	-5	-5	-5	10	-5	-15	-20	-	-50	-	5	-20	-
465	**Donnerherren**	-	-	-	-	-	-	-	5	5	-	-	15	25	-	-
466	**Paladin**	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15	20	-	-
467	**Dryade**	-	30	30	30	30	-	-	-	-	-	-30	5	20	-	-
468	**Steinwachen**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		15	-40	-	-
469	**Kriegsherren**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20	20	-	-

Gras = Grassland
F.Mt = Forested Mountains
Des = Desert
Conf = Confined
For = Forest
Mnt = Mountains
DW = Defending Walls
HvyF = Heavy Forest
Mor = Moor
AW = Attacking Walls
F.Hl = Forested Hills
Swp = Swamp
Cit = City

Kriegstiere

(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

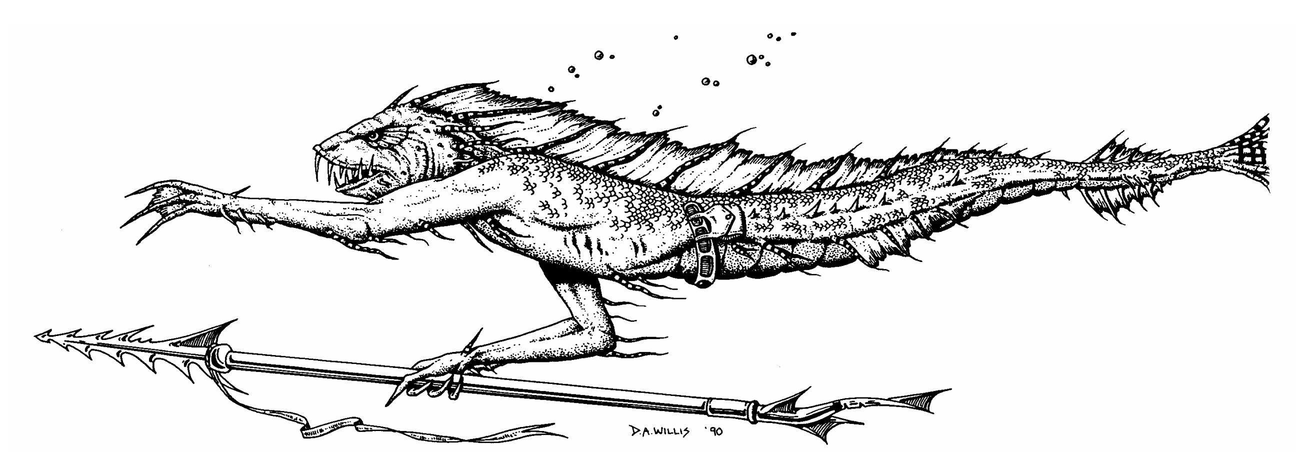
Herdentier ID# Name	*Englisch*	Kriegstierart ID# Name	*Englisch*	CF	CC	WT	SA	MV/ FLY	Größe
291 Pferd	*Horse*	**430 Kriegspferd**	*Warhorse*	15	55	280	0	34	M-G
292 Wolf	*Wolf*	**431 Kriegswolf**	*Warwolf*	10	40	120	0	30	K-M
293 Einhorn	*Unicorn*	**432 Kriegseinhorn**	*Warunicorn*	18	40	210	10	38	K-M
294 Galloper	*Galloper*	**433 Kriegsgalloper**	*Wargalloper*	15	85	350	0	40	K-M
295 Greif	*Griffon*	**434 Kriegsgreif**	*Wargriffon*	60	45	420	15	20/25	K-M
296 Tiger	*Sahar*	**435 Kriegstiger**	*Warsahar*	30	45	200	0	32	K-M
297 Falke	*Hawk*	**436 Kriegsfalke**	*Warhawk*	35	55	500	0	20/25	K-M
298 Drache	*Drake*	**437 Kriegsdrache**	*Wardrake*	80	150	3800	35	30/35	K-M-G
299 Großpferd	*Greathorse*	**438 Kriegsgroßpferd**	*Wargreathorse*	25	75	360	0	44	M-G
300 Elefant	*Mammoth*	**439 Kriegselefant**	*Warmammoth*	70	300	2800	0	30	M-G
301 Pegasus	*Pegasus*	**440 Kriegspegasus**	*Warpegasus*	25	50	250	0	30/30	K-M
302 Hippogreif	*Hippogriff*	**441 Kriegshippogreif**	*Warhippogriff*	40	45	300	0	20/20	K-M
303 Landdrache	*Land Dragon*	**442 Kriegslanddrache**	*WarLandDragon*	100	200	3800	40	30	K-M-G

CF = Kampfwert; CC = Tragfähigkeit; WT = Gewicht; SA = Spezialattacke;
MV/FLY = Land-Bewegungspunkte/Fliegend; Größe der Rassen K = Klein; M = Mittel; G = Groß

Die Werte und die vorhandenen Herden- und Kriegstiere können von Modul zu Modul verschieden sein.

Kriegstiere haben auch Sturmboni und Geländemodifikatoren:
Alle nicht-fliegenden Tiere haben Mauern angreifend -40% bis -80% Abzüge.
Fliegende Tiere haben bei Mauern angreifend -30% bis -60% Negativmodifikatoren.

Absitzen und Waffe
Wenn ein Charakter z.B. ein Lair angreift und das Monster nicht aus seiner Höhle rauskommt (Zufall), dann sitzt der Charakter ab und geht zu Fuß in die Höhle zum Monster rein, um es zu bekämpfen. Sollte nun der Charakter eine Waffe haben, die nur beritten verwendbar ist, dann wird der Charakter dabei auch diese Waffe ablegen und das Monster mit der bloßen Hand attackieren. Also Vorsicht!



Herstellen von Rüstungen

(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

ID#	Armor	Small	Medium	Large
131 to 133	Schilde Soft Leather (+2 DF)	5	4	3
134 to 136	Soft Leather (+3 DF)	7	6	5
137 to 139	Studded Leather (+4 DF)	6	5	4
140 to 142	Scale (+6 DF)	4	3	2
143 to 145	Chainmail (+8 DF)	3	2	1.5
146 to 148	Laminated (+ 10 DF)	2	1.5	1
149 to 151	Plate (+ 12 DF)	1.5	1	0.6
152 to 154	Elf Light Chain (+ 12 DF)	2	1.5	1
155 to 157	Dwarven Plate (+ 14 DF)	1.5	1	0.5

Alle Schilde benötigen 1 Iron, 0.5 Soft Material und 0.5 By-Products zu Herstellung.
Alle Rüstungen benötigen 1 Iron, 2 Soft Material und 2 By-Products zu Herstellung.
Die Anzahl, wieviel pro Rüstungsmacher hergestellt wird, steht in der Tabelle unter Small, Medium und Large.
Die speziellen Rüstungen Elf Light Chain und Dwarven Plate benötigen zusätzlich noch 1 Mithril.

Standardrüstungen

(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

ID#	Armor	DF	CB%	SM	Weight (S)	Weight (M)	Weight (L)
131-133	Shield	2	-10	0.1	1.8	2.3	5.1
134-136	Soft Leather	3	0	-1.0	1.5	2	3
137-139	Studded Leather	4	0	0.0	2	2.8	4.6
140-142	Scale	6	-15	0.3	3	4.5	6
143-145	Chain	8	-25	0.5	5.5	7	11
146-148	Laminated	10	-5	1.0	7	10	16
149-151	Plate	12	-10	1.0	7.5	11	18
152-154	Elf Light Chain	12	-10	0.5	4.2	5.6	8.4
155-157	Dwarven Plate	14	-25	0.5	5.5	7.3	11.0
197-199	Dragon Armour	18	-35	0.5	5.5	7.3	11.0

DF = Defence Factor
CB% = Charge Bonus
SM = Sighting Modifier
Weight = Gewicht der drei Größen (Small, Medium, und Large).

Elf Light Chain: MAR und SAR von +1, +2 DF wenn Elf (Rasse #203).
Dwarven Plate: MAR und SAR von +1, +2 DF wenn Dwarf (Rasse #204).
Dragon Armour: Invulnerability von 3, MAR und SAR von +2.

Seltene Rüstungen spezieller Größe
Diese übergroßen Rüstungen kommen nicht in allen Modulen vor. Sollten diese Rüstungen existieren, dann haben sie folgende ID#s:
(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

ID#	Rüstung	Eisen	Weichmaterial	Nebenprodukte	Mithril	Anzahl
491	Plate (VL)	5	5	5	-	2
492	Plate (H)	10	10	10	-	2
493	Elf Chain (VL)	5	5	5	1	2
494	Dwarf Plate (H)	10	10	10	1	2

VL = Für eine sehr große Rasse (Very Large)
H = Für eine riesige Rasse (Huge)

Herstellen von Waffen

(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

ID#	Weapon	Lumber	Iron	By Products	Other	Menge
1	Broadsword	-	1	-	-	3
2	Claymore	-	1	-	-	2
3	Battle Axe	0.5	0.5	-	-	3
4	Great Axe	0.5	0.5	-	-	2
5	Halberd	0.5	0.5	-	-	2.5
6	Pike	0.5	0.5	-	-	2.5
7	Spear	0.5	0.5	-	-	4
8	Javelin	0.5	0.5	-	-	4
9	Mace	0.5	0.5	-	-	4
10	Cavalry Sabre	-	1	-	-	2.5
11	Ballista	10	1	1	1.0 Stein (#414)	1
12	Lance	0.5	0.5	-	-	2.5
13	Bow	0.5	-	1.5	-	2
14	Longbow	0.5	-	1	0.5 Eibe (#421)	2
15	Horsebow	0.5	-	1.5	-	2
16	Crossbow	0.5	0.5	0.5	-	1
17	S. Bow/S. Sword	0.5	1.5	0.5	-	1
18	Elven Bow†	0.5	-	1	0.5 Meldorian (#429)	2
19	Dwarven Axe†	0.5	0.5	-	0.5 Mithril (#422)	2
20	Troll Hammer†	0.5	0.5	-	0.5 Mithril (#422)	2
21	Mithril Sword†	-	0.5	-	0.5 Mithril (#422)	2
22	Mithril Axe†	0.5	0.5	-	0.5 Mithril (#422)	2
23	Dart/Short Sword	0.5	0.5	0.5	-	3

Menge = Anzahl, die ein Waffenschmied herstellt.
† keine gewöhnliche Waffe. Die Volksgruppe benötigt das Produktionsgeheimnis desselben Namens, um diese Waffen herstellen zu können.
__Beispiel Langbogen:__ 1 Waffenschmied stellt mit 0.5 Einheiten Holz + 1 Einheit Nebenprodukt + 0.5 Einheiten Eibe 2 Stück Langbogen her.

Standardwaffenübersicht

(alle Werte in dieser Tabelle sind Richtwerte und können von Modul zu Modul unterschiedlich sein)

ID#	Weapon	AF%	CB%	Wt	Str	Dex	Missile	Shield	Mount	Art
1	Broadsword	70	10	1.2	6	6	No	Yes	Yes	1
2	Claymore	80	20	2.0	10	6	No	No	No	1
3	Battle Axe	70	10	1.6	8	6	No	Yes	Yes	2
4	Great Axe	85	30	2.0	10	6	No	No	No	2
5	Halberd	55	90	2.0	10	6	No	No	No	4
6	Pike	25	140	1.6	8	6	No	No	No	4
7	Spear	25	100	1.2	6	6	No	Yes	No	4
8	Javelin	25	15	0.6	3	6	1	Yes	Yes	4
9	Mace	60	0	0.6	8	6	No	Yes	Yes	4
10	Cavalry Sabre	70	20	0.4	10	8	No	Yes	Yes	1
11	Ballista	0	0	50	6	6	200	No	No	3
12	Lance	25	150	1.6	8	6	No	Yes	Yes†	4
13	Bow	5	0	0.8	4	8	75	No	No	3
14	Longbow	5	0	2.0	10	10	125	No	No	3
15	Horsebow	5	0	1.2	6	10	65	No	Yes	3
16	Crossbow	10	0	1.2	6	6	100	No	No	3
17	Bow & Sword	45	10	0.8	4	6	40	No	No	3
18	Elven Bow	5	0	1.2	6	12	150	No	Yes	3
19	Dwarven Axe	100	40	2.4	12	6	No	Yes	Yes	2
20	Troll Ham.	125	50	4.0	20	6	No	No	No	4
21	Mithril Sword	90	20	1.2	6	6	No	Yes	Yes	1
22	Mithril Axe	90	20	1.6	8	6	No	Yes	Yes	2
23	Dart & Sword	50	10	1.6	6	10	25	No	Yes	1

Elven Bows, Dwarven Axes and Troll Hammers bekommen +25% AF wenn sie von den jeweiligen Rassen (Elf #203, Dwarf #204 oder Troll #208) verwendet werden.

AF% = Angriffswertbonus/Attack Factor im Nahkampf
Wt = Gewicht
Dex = Minimumgeschicklichkeit
Shield = ob mit Schild zu verwenden
Mount = ob beritten zu verwenden († = nur beritten zu verwenden)

CB% = Sturmwert/Charge Bonus
Str = Minimumstärke
Missile = Geschoßbonus/Missile Fire

Art = Es gibt vier Waffenklassen:
1 = Schwertwaffe   3 = Bogenwaffe
2 = Axtwaffe   4 = Andere

Nicht alle Waffen mit einem Geschoßwert sind auch Bogenwaffen (Javelin, Dart & Sword)

Anmerkung: Einige Waffen erhalten einen Bonus, wenn sie gegen Berittene eingesetzt werden:

+25% AF	Claymore, Great Axe, Javelin, Lance
+50% AF	Cavalry Sabre, Long Bow
+100% AF	Spear
+150% AF	Halberd
+200% AF	Pike

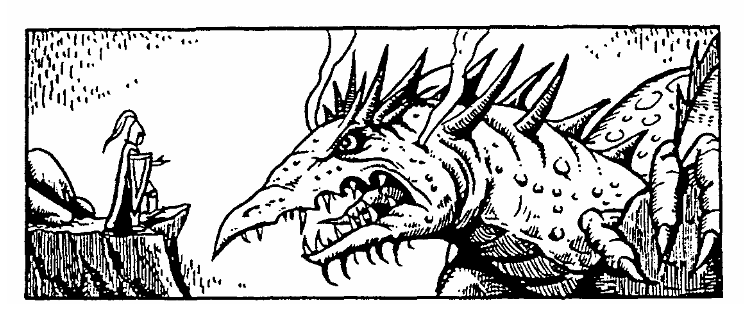
In den einzelnen Modulen kann es Tabellen mit weiteren Waffen, bzw. mit Änderungen geben.

Schiffsklassen

ID#	Name	MV	AF% Bonus	DF Bonus	Missile Bonus	Gewicht Land	Cargo Capacity	Men Carry	Ship Units	Klasse
388	War Galley †	35	100	1	75	21600	1875	3000	135	Beides
389	Runner	70	-25	0	-25	50	100	225	10	Küste
390	Light Raider	60	0	0	0	4000	500	1000	50	Beides
391	Light Warship	50	75	2	50	7200	1250	2000	90	Beides
392	Heavy Warship	40	150	5	125	14400	2500	4000	180	Beides
393	Dreadnought	30	250	10	250	28000	3500	8000	350	Beides
394	Small Merchant	40	-50	0	0	10000	16000	325	125	Beides
395	Merchant	40	-25	0	0	20000	30000	500	500	Beides
396	Dragon Ship †	20	500	0	500	32000	7000	16000	700	Meer
397	Troop Carrier †	25	-50	0	-50	15000	1000	12000	250	Küste
398	Raft †	50	0	0	0	250	250	0	10	Küste
399	Heavy Raider †	50	50	1	25	6000	750	1500	75	Beides

† Nicht in allen Spielen vorhanden.
MV: Movement Points, AF% und DF = Angriffs- und Verteidigungsbonus für den einzelnen Soldaten/Charakter
Missile Bonus = Geschoßbonus für den einzelnen Soldaten/Charakter, Gewicht Land = Gewicht des Schiffes an Land
Cargo Capacity = Frachtkapazität für Besitz und Charaktere, Men Carry = Ladekapazität für Soldaten
Ship Units = Anzahl an Schiffsteilen, die man für den Bau eines Schiffes benötigt
Klasse = Küste: Schiff kann sich nur entlang der Küste oder entlang der Flüsse bewegen
Meer: Schiff kann sich nur über Meer-Provinzen und entlang der Küste bewegen
Beides: Schiff kann sich entlang der Küste, der Flüsse und über Meer-Provinzen bewegen

Hinweis: Alle Schiffsklassen können Küstenfelder befahren.



Spruchforschungskosten

Spruchstufe	Kronen	Effekt bei Fehlschlag
1	25	keiner
2	100	Fluch von 5% bis 25%
3	225	Fluch von 5% bis 50%, Wunden von 1% bis 25%
4	400	Fluch von 25% bis 80%, Wunden von 1% bis 50%, Wahnsinn 1% bis 25% Chance
5	625	Fluch von 50% bis 80%, Wunden von 1% bis 75%, Wahnsinn 25% bis 75% Chance
6	900	Fluch von 50% bis 80%, Wunden von 50% bis 100%, Wahnsinn 50% bis 100% Chance
7+	1225	Fluch von 50% bis 80%, Wunden von 50% bis 100%, Wahnsinn 80% bis 100% Chance, Tod mit einer Wahrscheinlichkeit von 50%

Monatliche Produktion

Monat	Bezeichnung der Monate im Spiel	Auswirkung auf Produktion
Januar	Wintermitte	-50%
Februar	Winterende	-50%
März	Frühlingsbeginn	-25%
April	Frühlingsmitte	-25%
Mai	Frühlingsende	+0%
Juni	Sommerbeginn	+0%
Juli	Sommermitte	+0%
August	Sommerende	+25%
September	Herbstbeginn	+100%
Oktober	Herbstmitte	+100%
November	Herbstende	-25%
Dezember	Winterbeginn	-50%

Maximum an Urbarem Land

Gelände	*Terrain*	Küste	Innen
Grasland	*Grassland*	6500	5000
Wald	*Forest*	4000	2500
Tiefer Wald	*Heavy Forest*	2500	1000
Gebirgswald	*Forest Hills*	2500	1000
Hügelwald	*Forest Mountains*	3500	2000
Hügelland	*Barren Hills*	2500	1000
Gebirge	*Barren Mountains*	2000	500
Moor	*Moors*	2500	1000
Sumpf	*Swamp*	2000	500
Karst	*Barren*	2000	500
Steppe	*Arid*	3500	2000
Wüste	*Desert*	1700	500

Hinweis: Das Urbare Land kann jeweils von allen sich in der Provinz befindlichen Volksgruppen/Bauern genutzt werden, um Nahrung, Weichmaterial und Nebenprodukte herzustellen.

Meer-Provinzen haben ebenfalls Urbares Land, dies gilt für Unterwasservölker und Seenomaden, die in manchen Modulen vorkommen können.

Wichtige Modulstädte haben zu Beginn des Spieles oft mehr Urbares Land, als der Maximalwert vorgibt. Sollte der Wert unter den Maximalwert fallen, kann er nicht wieder über den Maximalwert steigen.
5 Arbeiter roden pro Produktion 1 Urbares Land. Der ULI/*SEI* beeinflusst diesen Wert (als Beispiel: bei 200 SEI roden 5 Arbeiter 2 Urbares Land). Die Einteilung wird im Produktionsabschnitt des LPE vorgenommen.

Status

ID#	Name	*in englisch*
346	Werwolf	*Were Wolf*
347	Skelett	*Skeleton*
348	Halbgott	*Demi-God*
349	Gesegneter Religion 1	*Blessed of Religion 1*
350	Gesegneter Religion 6	*Blessed of Religion 6*
351	Werlöwe	*Were Lion*
352	Zombie	*Zombie*
353	Niederer Halbgott	*Lesser Demi-Good*
354	Gesegneter Religion 2	*Blessed of Religion 2*
355	Gesegneter Religion 7	*Blessed of Religion 7*
356	Werbär	*Were Baer*
357	Ghoul	*Ghoul*
358	Vampir	*Vampyre*
359	Gesegneter Religion 3	*Blessed of Religion 3*
360	Gesegneter Religion 8	*Blessed of Religion 8*
361	Wertiger	*Were Tiger*
362	Morghoul	*Morghoul*
363	Gespenst	*Spectre*
364	Gesegneter Religion 4	*Blessed of Religion 4*
365	Gesegneter Religion 9	*Blessed of Religion 9*
366	Werratte	*Were Rat*
367	Geist	*Wraith*
368	Schatten	*Shade*
369	Gesegneter Religion 5	*Blessed of Religion 5*
370	Gesegneter Religion 10	*Blessed of Religion 10*
371	Bezauberter	*Enchanted*
372	Lich	*Lich*
373	Unterweltling	*Netherworld*

Gildenarten

#	Gildenarten	*in englisch*	Fähigkeit	minimale Stufe der Fähigkeit
1	Gilde für Zauberfähige	*Magic Guild*	Jeder Zauberkundige #1-#9	20
2	Assassinengilde	*Assassins Guild*	Assassine	15
3	Diebesgilde	*Thieves Guild*	Dieb	15
4	Kaufmannsgilde	*Merchant's Guild*	Kaufmann	10
5	Waldläuferorden	*Ranger Order*	Waldläufer	Ranger 1 und PC von 10
6	Ritterorden	*Knight Order*	Ritter	Ritter 1 und PC von 15
7	Bardenschule	*Bard's College*	Barde	10
8	Alchemistenschule	*Alchemist Guild*	Jeder Zauberkundige #1-#9	20
9	Gaststätte	*Inn*	Kaufmann	5
10	Jahrmarkt & Turnier	*Fair/Tourney*	Verwalter/Baumeister	5
11 bis 20	Kirche/Tempel	*Church*	Priester der Religionen #1-#10	10
21	Residenz	*Residence*	keine spezielle Fähigkeit	0



Herstellungskosten von Gilden

#	Gilde	Arbeiter	Kronen	Holz	Stein	Weich-material	Neben-produkte	Halbedel-stein	Edel-stein	Meldo-rian	Mithril
1	Zauberfähigengilde	100	1000	100	50	50			10	5	2
2	Assassinengilde	100	500	50	30	20					
3	Diebesgilde	100	500	50	30	20					
4	Kaufmannsgilde	100	1000	100	30	100					
5	Waldläuferorden	100	500	100	50	20	10				
6	Ritterorden	100	500	100	50	20	10				
7	Bardenschule	100	800	100	50	100					
8	Alchemistenschule	100	2000	100	20	200	50				
9	Gasthaus	50	300	50	10	20					
10	Jahrm. & Turnier	50	500	50	0	100					
11-20	Kirche/Tempel	100	1000	100	50	50		20			
21	Residenz	0	300	0	0	0					

Kirchen: Gildenart 11 für Religion #1, Gildenart 12 für Religion #2, usw.

Gildenausbauten

Art	Gilden-Typ	*in Englisch*	Material	Auswirkung
(1) Verlies	Residenz	*Dungeon*	50 Eisen, 50 Stein	-50 für Fluchtversuche
(2) Schrein	Kirche	*Shrine*	25 Heilige Symbole	+3 Rückgewinnung beim Beten, +6 normale monatliche MP-Rückgewinnung
(3) Palast	Residenz	*Palace*	250 Halbedelstein, 250 Holz	+5 Prestige, +5 Einfluss (nur wenn Hauptcharakter in Gilde)
(4) Schatzkammer	Alle	*Crown Vault*	25 Eisen, 25 Stein	-50 beim Stehlen von Kronen
(5) Bibliothek	Bardenschule	*Library*	25 Stein, 250 Weichmaterial	+25 beim Trainieren
(6) Turnierfeld	Ritter	*Joust Field*	100 Holz	+25 beim Ritter-Training
(7) Baumschule	Waldläufer	*Arboretum*	100 Holz	+25 beim Waldläufer-Training
(8) Stall	Waldläufer	*Stable*	25 Mithril, 25 MP	+10% Herdenwachstum
(9)Zauberschmiede	Zauberfähigen	*Enchanted Smithy*	100 Mithril, 35 MP	Maximalstufe +1 und +10 Magiepunkte beim Herstellen eines Artefakts durch Runenmeister

Fähigkeitslernen in Gilden

Gildeart	Erlernbare Fähigkeiten bzw. trainierbarere Attribute
Zauberfähigengilde	Jeder der Zauberkundigenberufe #1-#9 3 unterschiedliche Zauber können vom Besitzer in der Gilde platziert werden.
Assassinengilde	Assassine, Kundschafter
Diebesgilde	Dieb, Spion, Kundschafter
Kaufmannsgilde	Kaufmann
Waldläuferorden	Waldläufer, Kundschafter, Kampferfahrung, Führungskraft
Ritterorden	Jede Waffenmeisterfähigkeit, Ritter, Berserker, Kampferfahrung, Führungskraft
Bardenschule	Barde, Verwalter/Baumeister
Gasthaus	Aufrührer
Kirche/Tempel	Priester der jeweiligen Religion

Produktionseinteilung von Gilden

Einteilung	Einkommen	Stärkeerhöhung
1	100%	0%
2	80%	20%
3	50%	50%
4	20%	80%
5	0%	100%

Produktionseinteilung von Kaufmannsgilden

Einteilung	Einkommen	Stärkeerhöhung	Handelswaren
1	100%	0%	0%
2	50%	25%	25%
3	20%	40%	40%
4	50%	50%	0%
5	50%	0%	50%
6	0%	100	0%
7	0%	0%	100%
8	0%	50%	50%

Befestigungsanlagen

Stufe/Art	Arbeiter	Holz	Neben-produkt	Weich-material	Stein	Eisen	Mithril	Halb-edelstein	Soldaten	mindest. Verwalter-Stufen
1 Graben	100	-	-	-	-	-	-	-	-	1
2 Graben	100	-	-	-	-	-	-	-	-	2
3 Graben	100	-	-	-	-	-	-	-	-	3
4 Graben	100	50	20	-	-	-	-	-	-	4
1 Wassergraben	100	-	-	-	-	-	-	-	-	2
2 Wassergraben	100	-	-	-	-	-	-	-	-	4
3 Wassergraben	100	-	-	-	-	-	-	-	-	6
4 Wassergraben	100	50	20	-	-	-	-	-	-	8
1 Erdwall	10	2	-	5	-	-	-	-	10x	3 *
2 Holzwall	10	20	-	15	-	-	-	-	10x	6 *
3 Steinwall	10	15	-	15	25	-	-	-	10x	9 *
4 Steinmauer	10	25	-	25	25	10	-	-	10x	12 *
5 Stadtmauer	10	20	-	25	25	25	-	-	10x	15 *
6 Zyklopenmauer	10	25	-	25	25	25	5	20	10x	18 *
1 Turm	30	50	-	25	50	15	-	-	10x	10 *
1 Torhaus	30	70	-	25	50	10	-	-	10x	10 *
1 Burgfried	40	80	-	25	75	15	-	-	20x	10 *

Die Tabelle liest sich so, dass man pro Stufe die Anzahl an Material und Arbeitern in den Spalten braucht.
***** Stufe des Baumeisters inkl. Items.

<u>Beispiel:</u> Eine Festung mit Stadtmauer soll von Stufe 11 auf 15 ausgebaut werden, also um 4 Stufen. Dazu braucht man einen Charakter mit der Verwalter/Baumeister-Fähigkeit Basis-Stufe 15 (3x Art der Mauer = 3x5=15) + 40 Arbeiter + 80 Holz + 100 Weichmaterial + 100 Stein + 100 Eisen. Die Anzahl an geschützten Verteidigern erhöht sich um 40.

Graben
Ditch

Stufe	DF	AF
1	+0	+1
2	+0	+4
3	+1	+9
4	+1	+16

Wassergraben
Moat

Stufe	DF	AF
1	+0	+1
2	+1	+4
3	+1	+9
4	+1	+16

Mauern
Walls

Mauertyp	*Walltype*	DF	AF	Moral
Erdwall	*Earth Mound*	2	0	1
Holzwall	*Wooden Wall*	4	0	3
Steinwall	*Stone Wall*	8	0	5
Steinmauer	*Improved Stone*	16	0	10
Stadtmauer	*Superior Stone*	32	5	15
Zyklopenmauer	*Legendary Stone*	64	10	25

Um den Mauertyp in einer Streitkraft zu ändern, muss man zuerst alle Mauern niederreißen (Militärbefehl #27) und dann neu ausbauen. Alle anderen Teile der Befestigungsanlage brauchen nicht eingerissen zu werden.

Türme
Towers

Die Werte der Türme in Kampf sind:

DF = Wurzel aus Anzahl Türme
AF = Zweimal die Anzahl Türme
Moral = Wurzel aus (3.14 mal Anzahl Türme)

Torhaus
Gatehouse

Die Werte der Türme in Kampf sind:

DF = max. von 2.5 für eine Stufe von 8 oder mehr
Moral = Wurzel aus Torhausstufe

Burgfried
Main Keep

Die Werte der Türme in Kampf sind:

DF = Wurzel aus (3 + Stufe)
AF = Zweimal die Stufe
Moral = Wurzel aus (3 mal Stufe)

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Arten der Aufstellung

Art	Anzahl an Charakteren	Arten der Charaktere	Bevölkerung/ Soldaten
Regent	6	1xC, 2xB, 3xA	Ja
Söldner	4	1xD, 3xB	Ja
Abenteurer	6	1xD, 2xB, 3xA	Nein
Held	2	1xE, 1xC	Nein
Klan *	8	1xD, 2xB,5xA,	Nein

* Nicht in allen Modulen und nicht für alle Rassen zugelassen.
Die Anzahl und die Art der Charaktere können von Modul zu Modul unterschiedlich sein.

Charakterklassen

Charakterklasse	Punkte, die er zur Verfügung hat	Charakteraktionen
E	80	3
D	60	3
C	50	3
B	40	3
A	30	3

Eigenschaftswerte

Stärke/*Strength*	1 Punkt pro Stufe
Geschicklichkeit/*Dexterity*	1 Punkt pro Stufe
Konstitution/*Constitution*	1 Punkt pro Stufe
Aussehen/*Beauty*	1 Punkt pro Stufe

Attribute

Kampferfahrung/*Personal Combat (PC)*	1 Punkt pro Stufe
Führungskraft/*Tactics (TAC)*	2 Punkt pro Stufe
Einfluss/*Influence (INF)*	3 Punkt pro Stufe

Maximale Steigerung der Attribute bei Spielstart:

Art	PC	TAC	INF
A	+9	+7	+5
B	+12	+10	+6
C	+15	+12	+8
D	+18	+15	+10
E	+24	+20	+13



Fähigkeiten

#	Fähigkeit	*Skill*	A	B	C	D	E	Auswahl-kosten	Steigerungs-kosten
	Zauberfähigkeiten								
1	Magier	*Wizard*	6	11	16	21	31	10	1
2	Zauberer	*Sorcerer*	6	11	16	21	31	10	1
3	Illusionist	*Illusionist*	6	11	16	21	31	10	1
4	Totenbeschwörer	*Necromancer*	6	11	16	21	31	10	1
5	Beschwörer	*Summoner*	6	11	16	21	31	10	1
6	Seher	*Seer*	6	11	16	21	31	10	1
7	Hexenmeister	*Warlock*	6	11	16	21	31	10	1
8	Runenmeister	*Enchanter*	6	11	16	21	31	10	1
9	Druide	*Druid*	6	11	16	21	31	10	1
10	Priester	*Priest*	6	11	16	21	31	10	1
	Allgemeine Fähigkeiten								
11	Barde	*Bard*	7	9	12	14	19	3	2
12	Assassine	*Assassin*	7	9	12	14	19	3	2
13	Spion	*Spy*	7	9	12	14	19	3	2
14	Kundschafter	*Stealth*	7	9	12	14	19	3	2
15	Dieb	*Thief*	7	9	12	14	19	3	2
16	Kaufmann	*Merchant*	7	9	12	14	19	3	2
17	Aufrührer	*Rumormonger*	7	9	12	14	19	3	2
18	Verwalter/Baum.	*Admin./Eng.*	7	9	12	14	19	3	2
	Militärische Fähigkeiten								
19	Berserker	*Berserker*	8	13	18	23	33	8	1
20	Ritter	*Knight*	8	13	18	23	33	8	1
21	Schwertmeister	*Swordmaster*	8	13	18	23	33	8	1
22	Axtmeister	*Axemaster*	8	13	18	23	33	8	1
23	Meisterschütze	*Bowmaster*	8	13	18	23	33	8	1
24	Waldläufer	*Ranger*	8	13	18	23	33	8	1

Wenn man eine Fähigkeit nur mit den Auswahlkosten (ohne weitere Steigerungskosten) wählt, hat der Charakter Stufe 1 in der gewählten Fähigkeit. Während der Aufstellung kann man pro Fähigkeit maximal 50% seiner Charakterpunkte einsetzen.

Zaubersprüche

Jeder Zauberkundige (Fähigkeit 1-9) kann sich, seiner Fähigkeitsstufe entsprechend, zu Spielbeginn einige Zaubersprüche auswählen, und zwar wie in der folgenden Tabelle festgelegt:

Stufe	Eigene Disziplin	Fremde Disziplin
1 bis 6	1 Stufe 1	keinen
7 bis 12	2 Stufe 1 1 Stufe 2	1 Stufe 1
13 bis 18	3 Stufe 1 2 Stufe 2 1 Stufe 3	2 Stufe 1
19 bis 24	3 Stufe 1 3 Stufe 2 2 Stufe 3	2 Stufe 1 1 Stufe 2
25+	3 Stufe 1 3 Stufe 2 3 Stufe 3	2 Stufe 1 2 Stufe 2



Umschreibung der Zahlenwerte

Manche Zahlenwerte, wie z.B. die Chance, die man für einen Aktion hat, werden 'nur' umschrieben. Oder das Prestige und die Loyalität des Charakters werden auch nicht in Zahlen beschreiben, nur in Form von einer Umschreibung.

Chancen und deren Deutung

Sieben Höllen/*one chance in seven hells*	2% oder <
Winzig/*only a prayer*	3-14%
Gering/*one slim chance*	15-24%
Klein/*poor*	25-34%
Unterdurchschnittlich/*below average*	35-44%
Durchschnittlich/*so-so*	45-54%
Überdurchschnittlich/*above average*	55-64%
Gut/*good*	65-74%
Sehr gut/*very good*	75-84%
Jede/*every advantage*	85-94%
Keine Probleme/*no problems*	95%

Prestige

Gering/*low*	1-2
Ansehnlich/*significant*	3-5
Beträchtlich/*impressive*	6-9
Hoch/*high*	10-13
Hervorragend/*extremely high*	14-20
Überragend/*extraordinarily high*	21+

Loyalität

Below average/*unterdurchschnittlich*	bis 3 [a]
average/*durchschnittlich*	4-6
good/*gut*	7-10
very good/*sehr gut*	11-14
excellent/*ausgezeichnet*	15-25
extreme/*hervorragend*	26-49
fanatical/*fanatisch*	50+
extremly fanatical/*extrem fanatisch*	[b]
super fanatical/*super fanatisch*	[c]

[a] Die Loyalität eines Charakters kann auch negativ werden.
[b] Hohe Loyalität, bei der es sich nicht mehr auszahlt, die Loyalität zu senken (da müsste man schon sehr ausdauernd sein).
[c] Sehr hohe Loyalität, z.B. bei Startcharakteren oder teilweise bei Monstern. Loyalitätssenkung ist sinnlos.

Man sollte hierbei jedoch beachten, dass es bei den meisten Berechnungen einen Zufallsfaktor gibt, der bis zu 15% ausmachen kann, was natürlich Schwankungen ins Positive oder Negative ergeben kann. Die meisten Aktionen über 95% werden auf 95% zurück gekürzt, es kann ja immer wieder mal was schief gehen.



BEISPIELAUSDRUCK EINES HAUPTCHARAKTERS

Auf den Seiten XX bis XX wird ein Charakter im Detail beschrieben. So sieht dies dann für den Emailspieler aus, wenn er sich den Spielzug ausdrucken würde (was er vor allem mit dem LPE nicht unbedingt machen muss):

```
[=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=CHARACTER OVERVIEW=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-]
->Rast Amar                          ID# 48
The Guild Builder              1989
The The Barbarian              1993
The Dragon Slayer              2005
Ghost Netherworld                 Prestige:Base(10) Enhanced(12) Effective(14)
She has the Mark of Fate!
--------------------------------------------------------------------------------
Str: 34                Axemaster       : 9       Condition : Alive/blessed
Dex: 14                Druid           : 33      Wounds    : 15%
Con: 19                Knight          : 16      At        : 110/33
Bty: 13                Combat Factor   : 350     IN        : Location 1687
PC : 53     { 69 }     Melee Factor    : 3256    IN        : Party 602 Slt 1
Tac: 2      { 3 }      Missile Factor  : none    Masked    : NO
Inf: 4      { 8 }      Defense Factor  : 51      Gender    : Female
Act: 5                 INV             : 4       Stealth   : OFF
MAR : 24   [ 27 ]      DAM             : 18      Externals : Accepting
SAR : 5    [ 5  ]      Special Attack : 375 Fear
God : ID# 5 OM
Items equipped:
Weapon  : # 817 Dragonbane Axe        [2.3]
Shield  : None!
Armor   : # 613 Darksilver Robes (M)  [1.2]
Warmount: On foot
Item #1 : # 450 Elixer of Strength    [.02]
Item #2 : --------
Loyalty  : Super Fanatical      Greed : Extreme     Sight value :       -0.56
Land Move:   20.0      Land Carry cap :  37.6       Land Burden :       13.37
Air Move :   10.0       Air Carry cap :  37.6        Air Burden :       13.37
AMT     ITEM #  NAME OF ITEM                      WEIGHT
252      409    Crowns                                 1.26
1        404    Mandra Antidote {Vial}                 0.02
1        405    Belladon Antidote {Vial}               0.02
3        419    Silver                                 0.60
1        426    Silverleaf                             0.05
1        796    Duelius Arcanus (M) {Arm}              2.50
1        946    Blackguard Armor (M) {Arm}             3.00
Equipment specials:
The Dragonbane Axe(# 817 ) allows casting at strength 15
-> Spell # 49 Charm Monster

Mana:    1  Free Mana :    7
Duel/Battle spells: Attack Dispersement / No spell held!
-----------------------------------------------------------------------------
Spell Discipline-rating    Name              Spell Discipline-rating    Name
 23  Wiz - 2 Stone to Flesh                  26   Wiz - 3 Teleport
 83  Nec - 1 Empathic Self Cure              122  Sum - 4 Character Netherworld Possess.
 151 See - 2 Scry Force                      205  Enc - 1 Runeknowledge
 214 Dru - 2 Bless                           217  Dru - 2 Charm of Movement
 224 Dru - 3 Charm herd                      230  Dru - 1 Increase Stone Extraction
 232 Dru - 1 Increase Lumber Extraction      243  Dru - 3 Powerpoint Teleportation
 244 Dru - 1 Detect Powerpoint               253  Dru - 3 Create Druids Staff Pwr I
-----------------------------------------------------------------------------
Spells and abilities given by the Drunken Cat familiar.
Spell #  Discipline-rating  Strength   Name
 181           War - 2       STR 2     Attack Dispersement
 172           War - 3       STR 10    Charm of Leadership
 79            Nec - 4       STR 10    Dispell Undead
 80            Nec - 3       STR 10    Dispell Minor Undead
 209           Enc - 5       STR 3     Runepower
 217           Dru - 2       STR 8     Charm of Movement
 44            Sor - 3       STR 10    Cure Insanity
The familiar gives an aura of magical resistance.
The familiar adds to stealth skill (if known).
You feel that the familiar has increased your personal characteristics.
Your influence is increased by 3 when attempting
influence against Maratasen.

You may train 6 soldiers at a maximum level of 6 - Per order
[=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=]
```

ANTWORTEN AUF SPIELERFRAGEN

Frage:
In welcher Weise spielen Wunden bei Trainingsbefehlen rein? Ich kenne das so, dass die Stufe (z.B. bei Sprucherforschung) um die Wunden reduziert wird. Will sagen Stufe 30 bei 50% ergibt dann Stufe 15 für die Berechnung. Aber wie bei Trainingsbefehlen?

Antwort:
Es werden einfach die Wunden von der Chance, die man unverwundet hätte, abgezogen.

> *Beispiel: hätte der Charakter unverwundet 60% Chance auf Steigerung, dann hat er mit 25% Wunden nur noch 35% Chance, das der Trainingsbefehl funktioniert.*

Frage:
Mein Priester C#333 hat auf meine Charaktere HC#444 und C#888 den Zauberspruch #283 gesprochen. Beide haben eine MAR von 0. Somit habe ich jeweils 3 MP eingesetzt. Warum haben die beiden Sprüche denn nicht funktioniert?

Antwort:
Wenn ein Charakter 0 oder weniger MAR hat (es gibt auch negativen MAR), dann hat er in den Formeln, z.B. als Ziel von Zaubersprüchen, MAR 1. Somit hättest du 4 Magiepunkte einsetzen müssen.

Frage:
Kann ich einen Nomaden Camp, welches Items, Bevölkerung und Soldaten besitzt direkt in eine Location mit dem L3 Befehl umwandeln? Also ohne vorher eine leere Force erst umwandeln und dann mühsam alles in die Niederlassung transferieren bzw. den L5 Befehl zu verwenden?

Antwort:
Ein Nomaden Camp, aber auch eine Legion oder Abenteurergruppe, kann ohne weiteres mit dem Befehl L3 - 3 oder L3 - 4 zur Niederlassung oder Untergrundstadt gemacht werden. Da braucht man keinen Umweg über eine andere Force machen, wenn man die Force selbst verwenden möchte.

Frage:
Bei der Gelegenheit hätte ich eine Frage. Ich habe ein Item bekommen, das anscheinend auf den Titel #???? "The Adventurer" restriktioniert ist. Gibt es eine Möglichkeit zu erfahren wie man diesen Titel bekommt?

Antwort:
Nein, da gibt es keine direkte Möglichkeit. Du musst dich im Spiel nach Texten (Legenden, Bücher, Abenteuer...) umschauen, da wirst du dann fündig werden.

Frage:
Chance auf steigern der Zauberfähigkeit
Wenn ich einen Zauberspruch durch einen Vertrauten habe und der Charakter den Zauberspruch auch kennt, hat man dann eine Chance auf steigern der Zauberfähigkeit wenn man den Zauberspruch spricht?

Antwort:
Es ist egal, woher der Charakter seinen Spell hat. Hauptsache ist, dass er zaubert, damit er eine Chance auf Skill-Aufstieg hat.

Frage:
Ich bin ein wenig verwundert über die Diplomatiechancen bei meinem Nebencharakter. Der hatte diese Runde erneut 3x Seven Hells. Und mind. 2x davon verstehe ich gar nicht. Mein Charakter ist unverwundet, hat effektiven Einfluss von 21, Religion X und Rasse Y. Und ich habe sogar mit 300 Kronen jeweils den D1 gemacht. Kannst Du mal schauen was da los ist? Gleiche Rasse, gleiche Religion, kein Prestige.

Antwort:
Der Charakter hat den D1 ohne Kronen gemacht. Du hast ihm die Kronen alle wegtransferiert:

> *t6 c999 c1111 3500 409*

Und dann hatte er keine Kronen mehr für den D1!
Und bei einem rechnerischen Ergebnis <1 wird der Bonus negativ. Und somit hatte dein Charakter keine Chance mehr.

Frage:
Kann ein wahnsinniger Charakter beliebig Items benutzen oder gibt es da Einschränkungen? Angenommen, einer meiner Charaktere macht ein Abenteuer, das ihn wahnsinnig macht, kann er dann Items verwenden und die Auswirkungen nutzen, die ebenfalls wahnsinnig machen? Meiner Meinung nach muss das funktionieren...

Antwort:
Ja, und es funktioniert auch. Das gibt es keine Einschränkungen, außer der Charakter stirbt durch die Wunden, die die Items per U3 geben. Dann ist er tot und kann keine weiteren Items mehr per U3 verwenden.

Frage:
Es geht um den MAR. Wenn ein Charakter von mir direkt in einer Modulstadt steht und in eine Force auf einer anderen Provinz weg teleportieren will, gilt dann der MAR der Modulstadt auch? Oder gilt der nur wenn man z.B. hinein teleportieren möchte?

Antwort:
Es zählt immer nur der MAR des Zieles, also der MAR der Zielforce. Sollte die Zielforce aber beispielsweise in einer Modulforce stehen, dann müsste der Teleport auch den MAR der Modulforce + MAR der Zielforce überwinden.

Frage:
Es geht um den Kampfbericht #129 von heute. Laut diesem Bericht habe ich den Kampf verloren, aber auf der Gegenseite steht kein einziger Soldat oder Charakter mehr. Von meiner Armee stehen aber noch einige Soldaten nach der letzten Kampfrunde. Wie geht denn so was? In Melee Round 2 bricht die Moral bei mir zusammen, aber gleichzeitig hat der Gegner keinen einzigen Soldaten mehr. Wovor fliehen dann meine Soldaten?

Antwort:
Das Problem lässt sich auf einen Punkt zusammenfassen: Der Angreifer wird zuerst auf Moral überprüft! Siehe Regelwerk.
In deinem Fall war es einfach viel Pech, das in derselben Runde, als der letzte Verteidiger erledigt wurde, die schon angeschlagene Moral deiner Truppen gebrochen ist. Und wenn die Moral versagt, dann laufen sie. Der Verteidiger musste nicht mehr würfeln.
D.h. nun auch, das kein Verteidiger mehr im Dorf ist, wenn du noch mal angreifen wirst und auch der Charakter ist ja schon tot.

Frage:
Mein Nebencharakter hat heute 2* Abenteuer #666 machen wollen und dann 2 mal heilen. Laut Modul braucht er dafür jeweils 2000 Crowns und geht erst ab 3 Spielmonat. Er hat die 4000 Crowns. Also ist da entweder der Spielmonat check falsch oder wirklich schon 50 mal ausgeführt (was ich nicht glaube und die Meldung sollte dann anders sein). Stimmt meine Vermutung mit dem check, oder was war es?

Antwort:
Das Problem war wohl, das C#999 wahnsinnig war. Er konnte das Abenteuer nicht ausführen! Siehe auch Seite xy im Modul:

> *Wahnsinnige Charaktere können keine Abenteuer ausführen, ausgenommen Abenteuer #777 Heile Wahnsinn (siehe Seite xy).*

Frage:
Kann man zur Produktion eigentlich den Fremdtransfer so erlauben, dass man noch Sachen transferiert bekommt? Wenn ja, dann werde ich einen Produktionszug abgeben?

Antwort: Also, theoretisch ja. Aber es wird der Reihenfolge der Positionen (#1 vor #2 vor #3...) abgearbeitet. Es klappt also nur dann, wenn dein Transferpartner eine höhere ID# hat.

Frage:
In WA041 gibt es ja dieses Abenteuer (aus dem Modul):

Abenteuer #2015 - Heile Wahnsinn Kann max. 25x ausgeführt werden, 1x/C, Ziel selbst.
Kosten: 1000 Kronen.
Ergebnis: Ein wahnsinniger Charakter kann sich mit Hilfe dieses Abenteuers einmal vom Wahnsinn befreien.

Hat man dann da auch nur eine verminderte Chance auf ausführen weil ja noch wahnsinnig - oder geht dieses Abenteuer immer?

Antwort:
Das Abenteuer funktioniert immer (wenn alle Restriktionen erfüllt sind).

Frage:
Was würde mit meiner Kirche beim Hauptcharakter passieren, wenn er als Priester zu einer anderen Religion bekehrt wird? Z.B. durch ein Abenteuer.

Antwort:
Es gibt keinen direkten Einfluss auf die Kirche oder den Charakter, wenn de Besitzer der Kirche die Religion wechselt. Beten und trainieren kann er dann aber in der seiner Kirche nicht mehr.
Wo sich der Religionswechsel aber sehr wohl auswirkt ist, dass dem Charakter die Gilde nun leicht per Gildenforderung abgenommen werden kann, da er nicht mehr die für den Gildenbau notwenige Religion aufweist. Es genügt dabei *Prestige = halbe Gildenstärke die Kirche*, um die Kirche zu fordern. Der fordernde Charakter muss natürlich auch die richtige Religion haben.
Also Vorsicht, wenn ein Priester seine Religion ändert!

Frage:
Meine zwar, dass ich das folgende schon mal erfolgreich praktiziert habe, will aber zur Sicherheit noch einmal fragen:
Wenn ein Charakter einen Skill A z.B. auf Stufe 5 hat und er benutzt ein Item, dass den Skill auf Stufe 12 lehrt, hat er dann nach der Anwendung Skill 12 oder muss er dazu den Skill vor der Item-Benutzung verlernen? Ich glaube zwar nicht, aber lieber einmal mehr fragen als zu wenig.

Antwort:
Nein, der Charakter braucht den Skill nicht zu verlernen. Durch die Anwendung per U3 wird sein Skill in deinem Beispiel von 5 auf 12 angehoben.

Frage:
Ich habe da mal eine Frage die Encounterbefehle betreffend. Z.B. hat meine F#2222 den Encounter "<=2 mit Rasse Technomage". Sie hat aber versucht eine Legion von XY anzugreifen. Da waren aber gar keine Technomages drin...?

Event Date: Day 6 of January.
Sighted Party ID# 3333 at 111/11.
Masked

The Force was on land.
The force was camped, their direction of movement unknown.
They did not appear to sight us!

Event Date: Day 6 of January.
In province 111/11 enemy force 3333 with colors of Masked
fly over your position. You are unable to encounter them due to the
lack of flight capacity in your force, and are reduced to
expressing your frustration through certain
universal gestures.

Antwort:
Das Event mit den "*expressing your frustration through certain universal gestures*" kommt tatsächlich immer zu Stande, wenn eine Force über die Force mit einem Begegnungsbefehl fliegt und der Begegnungsbefehl nicht ausgelöst wird (auch oder gerade wenn er nicht zutrifft). Bei Landbewegungen gibt es diese Meldung nicht.

Frage:
Angenommen, Position A hat einen Charakter von Position B gefangen genommen. Kann Position A diesem Charakter sofern er Fremdtransfer akzeptiert irgendwelche Items transferieren, um z.B. bei einer Rettung seine Flugfähigkeit durch Überlastung zu blockieren, oder kann man gefangenen Charakteren programmbedingt nichts transferieren?

Antwort:
Einem Gefangenen kann man nichts transferieren.

Frage:
Mein Priester hat ein Item angelegt (I #594), welches den Zauberspruch 214 Bless mit 1 MP sprechen kann. Mein Priester ist aber eben kein Magier, dennoch finde ich im LPE unter dem Befehl Cast Spell diesen Spruch. Kann mein Priester diesen Spruch verwenden? Und wenn ja, zählen dann die MP des Priesters auch, kann er also seine vollen 16 Punkte auf diesen Spruch verwenden?

Antwort:
Wichtig: Ein Priester spricht seine Zauber immer (!) mit S9 Invoke Miracle, nie mit S8.
D.h. es ist egal, woher der Priester seine Spells hat (z.B. von einem Item), anwenden immer mit S9. Und nur mit S9 würde der Priester seinen Manapool (in deinem Fall 16 Magiepunkte) auch verwenden können.
Da das Item I#594 aber "nur" auf die Religion #4 restriktioniert ist und nicht auch auf Priester, bekommst du im LPE den 1 Magiepunkt auch angezeigt, wenn du mit dem Priester auf S8 klickst.

Frage:
Ich habe eine Frage zu Abenteuer #412:
Laut Text im Modulheft wird ein vorhandener Status eventuell bei diesem Abenteuer NICHT überschrieben.
Ist es normalerweise nicht so, dass ein Status per Abenteuer IMMER überschrieben wird? Bei Itemaktivierung z.B. wird ja überprüft ob der neue Status einen höheren Wert hat, bei einem Abenteuer wäre mir das neu.

Antwort:
Das "u.U." (unter Umständen) im Modul ist falsch. Richtig ist viel mehr Folgendes:
Ein Abenteuer kann entweder einen vorhandenen Status überschreiben oder nicht. Kein Kompromiss dazwischen und für Abenteuer gelten die Status-Werte nicht, die z.B. das normale Status-Morphen oder U3-Überschreiben regeln.
Für das fragliche Abenteuer gilt, wenn der Charakter schon einen Status hat, dann wird dieser Status durch das Abenteuer nicht (!) überschrieben.

Nachsatz:
In der Regel überschreibt ein Abenteuer ja auch und wenn nicht, sollte das in der Abenteuerbeschreibung auch angegeben sein. Manche Abenteuer überschreiben nicht, meist - aber nicht immer - Abenteuer, die eher für den Spielbeginn gedacht sind.

Frage:
Wie genau nimmst du die Artefakt-Herstellungs-SA?
Also z.B. will ich die SA nach der Produktion machen - da weiß ich noch nicht 100% wie viel Mana ich habe oder ob mein Mitspieler tatsächlich eine Zauberschmiede gebaut hat ... Ich hab zwar berechnet wie das alles theoretisch sein müsste, aber die Realität weicht da ja manchmal ab.
Wenn ich jetzt die SA so formuliere, das ich alles verfügbare Mana 10-40 Punkte - 1-4 mal in den Punkt "+4 VW" stecken möchte - würde die SA dann entsprechend gelingen, oder muss ich die SA ganz genau formulieren, und wenn z.B. das Mana nicht ausreicht scheitert die SA?

Antwort:
Die Angaben für dass Item müssen sehr genau sein. Stimmt was in den Angaben mit den Daten überein (z.B. Magiepunkte), dann wird das Item nicht erschaffen (und die SA nicht als SA gewertet).

Frage:
Hab da mal ne Frage zu den Bewegungskosten eines Kampfes.
Im Regelwerk steht, dass ein Kampf immer 15 Bewegungskosten hat, außer der Gegner wird überrannt. Gilt das auch für Partys (nur Charaktere), die eine Lagerstätte angreifen?

Antwort:
Nein, denn das gilt nur für Begegnungskämpfe und per Begegnungskampf kann man z.B. kein Lair angreifen.

Frage:
Wie sieht das aus, wenn der Kampf gegen eine Lagerstätte (erfolgreich) nach der SA / MA Phase beendet wird? Gilt das als Überrannt ohne Bewegungskosten, oder fallen da die 15 Bewegungspunkte auch an.

Antwort:
Sobald ein Charakter beteiligt ist, gibt es kein "Überrannt" (siehe auch Seite 82 im Regelwerk), also gilt auch nicht "*Kampf nach SA/MA Phase beendet = Überrannt*". Was auch nie so war und auch nie so sein wird.

Frage:
Ich habe folgendes Item:

> on XXXXXXX Item ID# XXX .
> ...
> *This item only provides benefits when these restrictions are met: Only a character with the skill of Wizard may use!*
> ...
> *Restrictions apply to 'IN USE' and to 'ACTIVATION'!*
> *This item will change your sex to male.*
> *This item will change your race to Human.*
> *This item will change your supernatural status to that of Blessed of XXX (Religion #1).*
> *This item will give you the Mark of Evil.*
> *This is a ONE USE ONLY item. Upon activation it will pass into non-existence.*

Nun will ich das Item mit einem Charakter nutzen der aber nicht Religion 1 sondern 3 hat! Bekommt er dann trotzdem den Status von der Religion 1, auch wenn er dieser Religion nicht angehört?

Antwort:
Ja, bekommt er.

Frage:
Kann er später durch diesen Umstand wahnsinnig werden?

Antwort:
Nein, dadurch nicht.

Frage:
Und wenn ja, hat er die Chance diese Statuskette normal weiterhin zu steigern?

Antwort:
Ja, weil beide Religionen dasselbe Alignement haben.

Frage:
Ich möchte im neuen Mystic Sea Spiel mitspielen, doch ich möchte keinen Monsterjäger als Nebencharakter haben. Geht das?

Antwort:
Gehen würde es schon, empfehlen tue ich es nicht.
Die Frage stellt sich ja auch warum? Das Spiel läuft sicherlich länger und man würde unweigerlich auf Dinge und Inhalte stoßen, auf die man dann verzichten muss. Der einzige Nachteil wäre (man muss ja auch bei keinem Clash teilnehmen), wenn man das überhaupt so bezeichnen kann, dass die ersten 18 Monsterjäger-Titelträger in allen LPEs aufscheinen würden also eventuell auch deiner. Aber die Möglichkeiten die man dann im Spiel hat, wiegen das sicherlich auf, auch dann, wenn man gar nicht sozusagen der Monsterjäger Story hinterherläuft.
Aber grundsätzlich wäre ein Verzicht möglich!

Frage:
Ich habe einen Charakter der bei einem Lair-Angriff von einem Monster durch die SA tödlich verwundet (100% Schaden) und aber laut Kampfbericht versteinert wurde.
C#XXX hat nun Condition: Dead / Wounds: 100%.
Muss ich nun sowohl die Wiederbelebungs-Abenteuer und aber auch die Entsteinerungs-Abenteuer machen?
Oder war mein Charakter einfach so schnell tot, das er Programmiertechnisch nicht mehr Condition: Stoned bekam?

Antwort:
So in etwa :)
Ein Charakter kann immer nur eine "Condition" haben. *Dead* und *Stoned* gemeinsam geht nicht. Und da die Schadenspunkte der SA vor dem SA-Effekt kommen, war der Charakter vorher tot, bevor er noch versteinert werden konnte. Da er nur eine *Condition* haben kann, brauchst du ihn auch "nur" wiederzubeleben und nicht auch noch zu entsteinern.

Frage:
Ich würde gerne so schnell wie möglich einen Charakter ritualisieren und ihn aus einer Gilde Ranger lernen lassen.
Kann ich diesen toten Charakter als Gefangenen durch einen anderen Charakter in eine Rangergilde bringen, dort FREIlassen und DORT ritualisieren? Bleibt er in der Rangergilde und kann dann von der Gilde Ranger lernen (wenn die Ritualisierung klappt)?
Mein Charakter, der die Ritualisierung durchführen wird steht in einer anderen Gilde in derselben Niederlassung.
Laut Regelwerk müsste die von mir geplante Aktion möglich sein, weil der Charakter in der Gilde dann NICHT gefangen ist. Außerdem sollte er NICHT versetzt werden. Ist das korrekt?

Antwort:
Nein, denn das Regelwerk spricht auch davon, dass der Charakter beim *Freilassen* frei in der Force ist, in der er sich gefangen befunden hat (egal ob in Gilde oder bei Charakter in Gilde). In deinem Beispiel also in der Niederlassung, in der sich der Charakter in der Gilde befindet. Und beim Ritualisierungsspell wird der Charakter nicht in die Gilde versetzt werden.
Somit klappt dein Plan leider nicht, der Charakter ist nach der Ritualisierung nicht in der Gilde.

Frage:
Nach meinen Erfahrungen sieht zumindest ein hochstufiger Ranger auch Barrieren auf Entfernung in seiner Rangerkarte. Wenn er sie entdeckt, sind sie dann auch in der LPE-Karte drin. Ich weiß aber nicht genau, ob das wirklich so stimmt, ab welcher Stufe ein Ranger Barrieren sieht und ob er sie ab einer bestimmten Stufe immer sieht oder das auch z.B. noch über Stufe 31 von der Stufe oder dem Sichtungswert abhängig bleibt. Wie funktioniert das genau?

Antwort:
Auch ein Ranger sieht keine Barriere auf Entfernung und damit kann sie auch nicht in den LPE übernommen werden. Nur wenn man dagegen läuft bekommt man die Barriere in den LPE.

Frage:
Verwendung eines Items, das 100% Wunden gibt. Da es hin und wieder einen Unterschied dabei gibt, macht das Item 100% Wunden oder 100% Wunden und Zustand Tot?

Antwort:
Unterschiede gibt es nur, wenn eine mathematische Rundung vorliegt. Also z.B. im Kampf, wo der Charakter beispielsweise 99.8% Wunden hat, aber auf 100% aufgerundet wird. Bei Verwendung eines Items, dass dem Charakter 100% Wunden gibt (also volle Punktzahl), damit fällt der Charakter auch tot um (=dead).

Frage:
Ein spezielles Abenteuer ist 35 mal möglich und gibt einen Titel #XXXX. Nun möchte ich im LPE nachsehen, ob das Abenteuer noch offen ist und schaue nach wie viele Charaktere diesen Titel haben. Dort sehe ich unter "Title" 18 Charaktere mit diesem Titel. Dies ist genau die Seite im Fenster voll. Sind es wirklich genau 18 Charaktere oder zeigt mir der LPE nur die erste Seite der Titelträger an und es sind schon viel mehr?

Antwort:
Der LPE zeigt immer nur 18 Titelträger, egal welcher Titel, egal in welchem Spiel/Modul. Das ist ein altbekanntes Problem des LPE. Das kommt aus einer Zeit, als es insgesamt nur 18 Titelträger geben konnte. Das wurde dann einmal auf 100 angehoben (als man die Abenteuer einführte), aber leider wurde es verabsäumt, dies auch im LPE upzudaten. Tut mir leid.
Oder anders gesagt, man weiß nie über die genauen Titelträgerzahlen bescheid, wenn es 18 oder mehr Titelträger gibt.

Frage:
Wenn ein Abenteuer einen Gefangenen benötigt und ich nicht sicher bin, ob ich den Gefangenen noch habe oder das Abenteuer den Gefangenen auch verbraucht, dann kann ich das Abenteuer auch auf "Verdacht" machen, oder? Da aber mein Charakter danach teleportieren möchte, ist das dann blöd, wenn er auf seinem Gefangenen sitzen bleibt.
Oder ginge es, dass ich nach dem Adventure Befehl für die Monsterverwertung auf Verdacht einen Gefangenen Transfer Befehl gebe? Der müsste das Problem auch lösen und den Gefangenen, falls nicht verwertet von meinem Charakter wegtransferieren, oder?

Antwort:
Genau so wird es auch gemacht. Wenn man sich nicht 100%ig sicher ist, ob das Abenteuer - warum auch immer - klappt, weg mit den Gefangenen nach dem A3 Befehl. Meist ist der folgende Teleport ja sehr wichtig, deswegen vorher zur Sicherheit alle Gefangenen wegtransferieren.

Frage:
Ich habe als Special Event folgende Mitteilung bekommen:

> *In province xx/yy there resides a Ruins ID# 1111 owned by Xentifax ID# 3333 <Alive> Red Dragon Male {Masked}.*

Damit kann ich ja noch nicht wirklich was anfangen, bezüglich eines Angriffes auf die Ruine. Der Red Dragon steht aber schon in einer Force in dieser Ruine und nicht direkt in der Ruine, oder?

Antwort:
C#3333 ist der Besitzer der Ruine und es ist eine ganz normale Ruine, wie jede andere auch. Also mit Monsterpartys in der Ruine und der Red Dragon ist in einer davon.

Frage:
Und es sagt mir nur, dass sie der Besitzer ist und durchaus noch andere Monster drinnen sein können, oder?

Antwort:
Wie gesagt, ganz normale Ruine. Im Special Event wurde dir nur die Existenz der Ruine und der Besitzer angegeben, mehr nicht.

Frage:
Somit zuerst den 151er sprechen und dann erst weiter vorgehen.

Antwort:
Gute Idee!

Frage:
Ein Steindrache hat als SA Versteinerung. Ein bestimmtes Monster hat einen Vertrauten, der die SA "Aura of Evil" hat. "Überschreibt" der Vertraute die SA von Versteinerung auf Aura of Evil oder bleibt die Versteinerung?
Ich hab die Reihenfolge, wie die SA nun bestimmt wird, leider nicht mehr im Kopf.

Antwort:
Nein, ein Vertrauter überschreibt nicht die SA der Rasse. Ein Status oder Kriegstier würde, ein Vertrauter nicht. Das Monster behält also seine Versteinerungs-SA.
Es gilt also folgendes: Vertrauter, Rasse, Status und Kriegstier (Kriegstier das höchstwertige, Vertrauter das niedriegstwertige Element).
Kriegstier SA überschreibt also Status überschreibt Rasse überschreibt Vertrauter. Umgekehrt nicht.

Frage:
Wenn in einer Force mit Soldaten und Charakteren, einer der Charaktere die Pocken hat, werden zur Produktion dann die Soldaten sterben, oder besteht nur eine Chance das andere Charaktere angesteckt werden?

Antwort:
Sowohl als auch. D.h. sowohl werden Soldaten sterben, als auch sich Charaktere anstecken können.

Frage:
Wenn ein Abenteuer eine gewisse Basis-Kampferfahrung benötigt, ist es klar, dass Gegenstände nicht berücksichtigt werden. Aber wie sieht das mit dem Status aus? Wenn ein Status den PC über die benötigte Schwelle hebt, ist das dann Basis-PC und ausreichend für das Abenteuer?

Antwort:
Für ein Abenteuer wird immer der Basis-Wert herangezogen. Basis-Wert ist ist jener Wert, den der Charakter ohne Status, Spell, Item, Effekt, etc. hat. Also ohne Status, um deine Frage direkt zu beantworten.
Im LPE findest du die die Basiswerte im Database Viewer bei "Character" unter "Skills and Attributs" und da unter "*Characteristics and Attributs: Base Values*".

Frage:
Mit wie viel Basisprestige startet ein Held in MS045?

Antwort:
Es gilt für alle Spiele, alle Modul und alle Positionsarten (Held, Abenteurer, Söldner, Regent und Klan): der Hauptcharakter startet immer mit 2 Basisprestige.

Frage:
Kann man den Zauberspruch *Ego Attacke* auch gegen unsichtbare und schleichende Charaktere sprechen?

Antwort:
Da gibt es keine Einschränkung. Nur der Magieschutz und die Entfernung zählen.

Frage:
Wenn Die Loyalität eines Nebencharakters sinkt (vielleicht auch auf Null), wird dann der Nebencharakter sich von der Position los sagen? Gibt es da eine Schwelle, wenn ja wo liegt diese Grenze?

Antwort:
Da muss man folgendes differenzieren:

1) Kommt die Senkung der Loyalität durch Rassenhass zustande, dann wird der Charakter früher oder später aus der Position davon laufen (das gilt auch für Start-Nebencharaktere, es dauert nur länger). D.h. je näher sich die Loyalität gegen 0 befindet, desto eher läuft der Charakter. Es wird in der Produktion darum gewürfelt, ob der Charakter sich aus der Position verabschiedet.
2) Kommt es zur Loyalitätssenkung durch unterschiedliche Gesinnung (=Religion), dann sinkt zwar die Loyalität, aber der Charakter wird nicht davon laufen. Er ist aber z.B. von Gegnern viel leichter zu Beeinflussen (D2).
3) Wurde die Loyalität z.B. durch Zauber gesenkt, läuft der Charakter auch nicht davon, ausser es gibt einen Rassenhass.

Frage:
Die Siege gegen NSC-Niederlassungen werden ja sozusagen aufgespart und erst zur Produktion dem "Effektiven" Prestige zugerechnet. Wie ist das beim Prestige für Zeichen? Gibt es das auch erst zum nächsten Monat als "Effektiv", oder schon sofort?

Antwort:
Zeichen geben ihren Prestige-Bonus sofort und nicht erst zur Produktion.

Frage:
Für den Befehl S23, Gelegenheitsarbeit, muss sich mein Charakter wo befinden:
Auf der Provinz der Stadt, in einer Force die in der Stadt steht oder muss man direkt in der Stadt-Force stehen?

Antwort:
Der Charakter kann in folgenden Situationen den S23 Befehl ausführen:

- direkt in der Niederlassung.
- in Abenteurergruppe in der Niederlassung.
- in Gilde in der Niederlassung.

Aber nicht, wenn er sich nur in derselben Provinz aufhält. Er muss schon in der Niederlassung sein.

Frage:
Wenn man mit einem Charakter in eine Modulstadt zieht und in der 2. Charakteraktionsphase den Spruch #139 *Entdecke Religionen* spricht, entdeckt man die Religionen der Charaktere, die in der Modulstadt stehen oder müsste man zuerst direkt in diese Force wechseln?

Antwort:
Nein, es genügt, wenn der Charakter in einer Party in der Stadt steht.

Frage:
Ein Mitspieler von mir meinte, dass 209er von Items unter ID#600 keine Aktionen kosten und auch keine Stufensteigerungen bringen, sofern man kein Mark of Power hat. Den Ersten Teil konnte ich bestätigen, den zweiten... keine Ahnung...

Antwort:
Richtig ist, dass der Spell #209 auf Items kleiner I#600 keine Aktionen kostet - er ist auch sinnlos, weil alle Infos über das Item bereits in jedem LPE zu finden sind.
Richtig ist auch, dass dadurch kein Skill steigt. Aber das gilt natürlich auch dann, wenn man ein Mark of Power trägt.
Das Ganze kommt aus der Zeit, als es parallel Papier- und LTE/LPE-Spieler gab. Papierspieler sollten hier weniger Nachteile haben und konnten ohne Aktionsverluste die Items <600 mit dem Spell #209 bearbeiten.

Frage:
Ich habe eine Frage zum Thema Skilllernen in Gilden. Wenn ich den Kronenpreis nicht kenne, was es kostet einen Skill in einer Gilde zu lernen, kann ich ja auch irgendeinen "zufälligen" Wert angeben. Einer meiner Mitspieler hat nun gesagt, dass man dann immer die geforderte Summe zahlt und nicht die Summe, die man angegeben hat (solange man mehr bietet).

> *Als Beispiel: Ich ziehe in Gilde A und kann dort für 300 Kronen Ritter lernen. Da ich dies aber nicht weiß, biete ich 2000 Kronen als Preis an. Werden mir dann die 300 Kronen abgezogen oder die 2000? Muss ich die 2000 tatsächlich im Besitz haben oder reichen die 300 Kronen aus?*

Funktioniert dies auch beim Betreten von Gilden, wenn ich - warum auch immer- die Kosten nicht kenne, um in eine Gilde hinzukommen?

Antwort:
In beiden Fällen bezahlt der Charakter nur jene Summe, die der Eintritt bzw. der Skill/Spell kostet. D.h. man kann mehr Kronen angeben und es wird nur jene Summe abgezogen, die dann tatsächlich als Kosten anfallen.

Frage:
Eine Frage betreffend eingeteilter Charaktere in einer Niederlassung:
Wenn Charakter XY in einer Niederlassung auf Slot#1 eingeteilt ist, der Charakter XY sich allerdings in einer Party in besagter Niederlassung befindet, nimmt Charakter XY an einem Kampf teil (egal ob Angriff oder Verteidigung)?

Antwort:
Nein. Ein Charakter in einer Party in der Niederlassung nimmt nicht an der Schlacht gegen die Niederlassung teil - auch wenn er in der Niederlassung eingeteilt ist.

Frage:
Ich habe in Spiel XY bei einem Charakter Probleme ihm den Enchanted-Status zu geben. Er hat schon einen anderen Status, aber das sollte von den Statusranks kein Problem sein. Er ist jedoch auch gefangen. Kann es sein, dass der Enchanted-Status nur auf freie Charaktere gesprochen werden kann?

Antwort:
Nein, weder das Gefangen sein, noch der vorhandene Status behindern den Spell #186. Aber der Charakter muss leben (!) damit der Spell erfolgreich gesprochen werden kann. Tote verändern nun mal ungern ihren "Zustand" und nur die Ritual-Spells können in Sachen Status auf sie erfolgreich gesprochen werden.

Frage:
Ich war eigentlich der Meinung, dass man den Befehl S6 Lehre Zauber an Gilde irgendwo auf der Provinz mit der Gilde geben kann. Aber im Regelwerk steht, dass man in der Gilde sein muss. Was stimmt nun?

Antwort:
Das Regelwerk ist hier falsch! Es genügt, wenn der Charakter sich in derselben Provinz befindet. Die Gilde muss aber zu selben Position wie der Charakter gehören.
Danke für den Hinweis! Wird ins nächste Regelwerk Errata aufgenommen!

Frage:
Wenn einer meiner Charaktere, sagen wir z.B. C#1000, einen toten Gefangenen hat, kann ihn dann ein anderer Charakter, sagen wir C#2000, vorausgesetzt alle Bedingungen sind erfüllt, mit dem Zauberspruch #299 "Lege den Tod zur Rast" zur letzten Rast legen?

Antwort:
Wenn sowohl C#1000 als auch C#2000 zu deiner Position gehören, dann ja.

Frage:
Heißt das für mich, das es reicht, wenn der Zaubernde und der Tote in der gleichen Provinz sind, egal in welcher Gilde, Charakter bzw. Force sich der Tote befindet?

Antwort:
Wenn das Ziel ein Gefangener ist, dann muss deine Position ihn gefangen halten. Ansonsten reicht es, sich auf derselben Provinz zu befinden.

Frage:
Und muss ich dann in diesem Fall die MAR von C#1000 zu der MAR vom toten Gefangenem addieren, damit der Spruch gelingt?

Antwort:
Nein, nur der MAR des Zielcharakters.

Frage:
Muss der Charakter, der einen S28-Befehl (Reform) gibt, direkt in der Niederlassung sein oder funktioniert der Befehl auch wenn der Charakter in einer Gilde in der Niederlassung steht.

Antwort:
Der S28 geht natürlich auch, wenn der Charakter in einer Gilde in der Stadt steht. Und auch, wenn der Verwalter in einer Party in der Stadt ist.

Frage:
Da stehende Befehle als letzten Schritt bei der Produktion im Handbuch aufgeführt sind und Clashes nach der Produktion stattfinden, würde ich daraus schlussfolgern, dass stehende Befehle vor dem Clash ausgeführt werden. Sehe ich das richtig?

Antwort:
Ja, das siehst du vollkommen richtig!

Frage:
Kann es sein, dass ein Mark of Divinity einen Charakter über die Produktionen wiederbelebt?

Antwort:
Das hast du gut beobachtet. Ja, es gibt die Chance, per Mark of Divinity über eine Produktion wiederbelebt zu werden. Die Wunden bleiben davon unberührt.

Frage:
Neben anderen ist auch der Verkaufsbefehl meines Charakters C#450

> *11 450 s24 ps1015 275 4545*
> *Force that character is in does not belong to sponsor character's*

fehlgeschlagen.
Bei Märkten klappt der Verkauf in Volksgruppen die der Position nicht gehören. Warum hat es hier nicht geklappt?

Antwort:
Dir sind zwei Fehler unterlaufen, die zusammengehören.
Zum einen müssen sich die Tradegoods in einer eigenen Force befinden, in der sich zum anderen der Kaufmann auch aufhält. Siehe Regelwerk Seite 248 Befehl S24.
Dein Charakter war in der Force, wo sich die Volksgruppe befindet (die Force gehört nicht zu deiner Position) und der Kaufmann hatte die Tradegoods im persönlichen Besitz, diese müssen aber in der Force sein, wo sich der Charakter befindet.
Die erhaltenen Kronen kommen in die Force, aus der die Tradegoods stammen.

Frage:
Manche Items geben eine negative Mana Rückgewinnung zur Produktion. Ist die minimale Rückgewinnung eigentlich 0 oder kann sie auch wirklich negativ sein?

Antwort:
Ja, die Rückgewinnung kann negativ sein. Aber ein Charakter selbst kann niemals weniger als 0 Magiepunkte haben.

Frage:
Wenn ich also gerade 15 Mana habe und dann insgesamt auf eine Rückgewinnung von -4 komme... habe ich dann 15 Mana oder nur noch 11 nach der Produktion zur Verfügung.

Antwort:
Dann hat dein Charakter nach der Produktion nur noch 11 Magiepunkte.

Frage:
Zum Spruch #96 habe ich eine Frage (den habe ich bisher in meiner Legends-Karriere vielleicht zwei/dreimal verwendet).
Wenn ich mit Zauberspruch #96 Mithril sammle, dann muss das Mithril ja in der Provinz vorhanden sein.
Pro Magiepunkt über MAR der Zielforce sammelt man je 10 Stück. Soweit so gut. Was ist, wenn aber z.B. nur 5 Mithril in der Provinz sind, was ist dann?
Sammle ich dann fünf oder zehn Stück (je Magiepunkt über MAR) ein?

Antwort:
Dein Charakter würde 5 Mithril sammeln, denn es sind ja nur 5 Mithril da.
Und es besteht die Gefahr, dass das Vorkommen dabei sinkt. Siehe Regelwerk Seite 120.

Frage:
Wenn ein Item in Verwendung Fluch und Abzüge auf Werte gibt wie Stärke, PC, INF. Werden diese bei Aktivierung auch übertragen - wie bei einem Zauberspruch bis zur Produktion?

Antwort:
Nur wenn es sich um Tränke oder Elixiere handelt (*Potion*, *Bottle*, *Vial*, *Jar*) werden Steigerungen oder eben negative Werte bis zur Produktion an den Charakter übertragen. Ein U3 z.B. von einem Ring, der 40% Fluch gibt oder einem Buch, das -5 PC bringt, wird nicht an den Charakter weitergegeben.
In Verwendung (Q1) werden hingegen die Steigerungen/Abzüge schon an den Charakter gegeben.

Frage:
Eine Frage bezüglich Charaktere:
Wie kann man einen Charakter wieder loswerden, den man diplomatisiert hat?
Ich habe einen toten Charakter per Zauberspruch #299 zur Rast gelegt. Er erscheint aber immer noch in meiner Auswertung (ich dachte so wird man ihn los). Gibt es da irgendeinen Weg den NC zu verlieren?

Antwort:
Versuche es mal mit Basisbefehl B13.

Frage:
Ich habe in meiner Auswertung heute eine Fehlermeldung bekommen die ich nicht verstehe.....Bisher bin ich immer davon ausgegangen, das sich Lehr- Lernaktion "überschreiben"....Will sagen:

1) A lehrt B Ritter
2) A gibt jetzt Befehl lehre Ritter an C (der für B wird überschrieben)
3) B setzt Lernbefehl Ritter gegen D
4) A setzt Lehrbefehl Ritter gegen B (müsste funktionieren, da es A ja egal sein kann was B macht. B würde den Skill aber nur bekommen, wenn B jetzt Lernbefehl gegen A setzt)

Aber es kam untenstehende Fehlermeldung.....und damit sind dann auch 4x der Spruch XY schief gegangen...
Es geht mir aber eigentlich nur um den Ablauf / Zusammenhang bei Lehr- / Lernaktionen....

4 1111 s3 c2222 ---- ---- 18
Target learning from someone else!
5 2222 s4 c1111 ---- ---- 18

Antwort:
Deine obige Lehr-/Lern-Kette ist schon richtig, nur hast du einen kleinen Aspekt übersehen. Ich setze das mal unter Punkt 0 in deiner Aufzählung:

0) B darf keinen offenen Lehr- oder Lern-Befehl haben.

Folgendes ist passiert:

Am 8. Mai (also schon länger her) hast du folgende Befehle gegeben:
3333 s3 c2222 ---- ---- 22
Sponsor Character is insane and uses one action failing to carry out order!
2222 s4 c3333 ---- ---- 22

Da C#3333 zu diesem Zeitpunkt wahnsinnig war, konnte er den S3 nicht geben und nur der S4 von C#2222 wurde ausgeführt.
Daraus folgt, dass bei C#2222 der Lern-Befehl von C#3333 (Axtmeister) eingetragen wurde. D.h. weiters, das dieser offene Befehl nun weiteren S3-Aktionen mit Ziel C#2222 entgegenwirkt (siehe dein Ergebnis).

D.h. weiters, du hast deinen Punkt 3 "B setzt Lernbefehl Ritter gegen D" ja erst ganz am Ende deiner Kette gegeben - nun hat B ja auch den neuen Lern-Befehl gesetzt bekommen.

Um den Knoten zu lösen, hätte der S4 von C#2222 auf C#1111 (Admin) vor dem neuen S3 gegeben werden müssen (siehe oben, du hast dies aber erst nach dem neuerlichen S3 gemacht). Denn dann überschreibt C#2222 seinen vorhandenen Lern-Befehl auf C#3333 mit dem an C#1111.

Alles klar?

Frage:
Kann ich auch außerhalb von Ruinen aber auf derselben Koordinate, mit einer Abenteurergruppe andere Monster Abenteuergruppen in der Ruine mit z.B. Militär-Befehl #11 angreifen?

Antwort:
Nein. Eine Party in einer Ruine (oder auch einer Niederlassung) kann nur von einer Party angegriffen werden, die sich auch in der Ruine (Location) aufhält.
Der Unterschied zwischen Ruine und Location ist aber, das die Ruine selbst nicht angegriffen werden kann, eine Location aber natürlich schon.

Frage:
Und wenn ja kann man so die Ruine erobern/auflösen, sofern es die letzte Abenteurergruppe war, die sich in der Ruine befand?

Antwort:
Nein, weil man von außen nicht angreifen kann.

Frage:
Im Regelwerk steht unter Gildenausbauten:

(8) Stall Waldläufer 25 Mithril, 25 MP +10% Herdenwachstum Stable

Nun meine Frage, gilt das auch für Herdentiere die in der Force sind, wo sich die Gilde mit diesem Ausbautyp befindet?
Und sind Ställe kumulativ? Also bei 2x Waldläufergilden mit jeweils einem Stall in einer Force?

Antwort:
Die Tiere müssen sich im Stall (=Gilde) befinden, damit sie den Bonus erhalten. Es genügt also nicht, eine Rangergilde mit Stall zu bauen und die Herde dann in der Force zu haben. Sie müssen rein.

Frage:
Zu den Gilden im Allgemeinen habe ich auch noch eine Frage. Es heißt, dass man pro Gilde nur einen Ausbau machen kann. Ich habe aber bereits mehr als einmal gesehen, dass eine Gilde 2x Ausbauten besaß. Sind da NPC Gilden die beim Setup mehr als einen Ausbau haben einen Ausnahme?

Antwort:
Kleiner Übersetzungsfehler. Es ist damit gemeint, das pro Gilde nur ein Ausbautyp vorhanden sein kann (also nicht 2 Ställe, oder 3 Schreine). Es können aber mehrere verschiedene Ausbauten in einer Gilde gebaut werden (wenn der Gildentyp das zulässt).

Frage:
Ich habe heute einen 209er auf eine Rüstung gesprochen:

on Magic Plate (M) Item ID# 777
In combat there is a 8 % chance that the user will
be changed into the supernatural status of Enchanted.

Der Charakter der die Rüstung verwendet ist in der Enchanted-Status-Kette schon höher aufgestiegen (Greater Enchanted).
Kann es passieren dass der Charakter in einem Kampf wieder den Enchanted-Status bekommt und der Höhere Enchanted-Hero Status überschrieben wird? Oder kann ich die Rüstung weiterhin verwenden ohne dass etwas passiert?

Antwort:
Nein, der Status aus der Rüstung wird den vorhandenen Status nicht überschreiben.
Entscheidend dabei ist immer, welche Wertigkeit haben die Stati und dabei ist der vorhandene Status des Charakters maßgeblich.
Die Enchanted-Kette ist ein "*Other*" Status. D.h. wenn z.B. dein Charakter unter "*Other*" den Wert 3 hat und der Enchanted Status den Wert 1, dann kann der Status durch den der Rüstung nicht überschrieben werden. Wäre der"*Other*"-Wert gleich oder niedriger, würde die Chance auf Überschreibung bestehen.

Frage:
Beeinflusst ein Fluch (auch aus Item) die Chance beim C12?

Antwort:
Nein, ein Fluch beeinflusst einen C-Befehl nicht.

Frage:
Wenn z.B. eine Waffe auf den Status "*Vampyre*" restriktioniert ist, ist diese dann auch bei dem Folgestatus "*Greater Vampyre*" wirksam, oder wirklich nur bei diesem einen Status?

Antwort:
Nur exakt für diesen einen Status. Steigt der Charakter auf, verfällt für ihn die Restriktion.

Frage:
Vielleicht kannst du mir dann ja erklären, wie es ein sichtbar gezauberter und zu ca. 70% mit Ego-Attacken verwunderter Assassine immer noch schafft, bei sämtlichen nachfolgenden Klau- und Entführungs-versuchen von unseren Dieben und Assassinen trotz hoher Kundschafterstufen nicht gefunden zu werden. Wirken sich Wunden bei der Abwehr solcher verdeckter Aktionen nicht auf die effektive Kundschafterstufe aus?

Antwort:
Nein. Wunden wirken sich nicht negativ für das Ziel aus, außer der Charakter hätte 100% Wunden und wäre tot. Dann schon.

Frage:
Irgendwo habe ich eine Regel im Hinterkopf, dass zivilisierte Rassen zur barbarischen Rasse (z.B. 201 zu 221) nur -25 (oder waren es -50?) Abzug bei Diplomatieversuchen bekommt. Stimmt das? Leider habe ich dazu in den Legendsregeln nichts gefunden.

Antwort:
Als Faustregel ja, aber nicht mehr. Das wird von Modul zu Modul geregelt und nicht immer gleich, bzw. in den Details kann es da fette Unterschiede geben.
Aber diese Werte siehst du immer (!) im LPE. Siehe Database "*Race*" und dann *Diplomacy Modifiers* 1 und 2.

Frage:
Ich kann ja per Produktionszug stehende Befehle eingeben und die Produktionseinstellungen (was wird z.B. durch Rüstungsmacher hergestellt) für eine Volksgruppe ändern.
A) Produktionszüge werden ja erst ganz am Schluss der Produktion abgearbeitet. Betrifft dies auch Änderungen an der Einstellung für die Produktion. Kann ich also überhaupt auf diese Weise meine Produktion noch kurzfristig ändern? Ich vermute ich kann kurzfristig ändern, da es ja ansonsten sinnlos wäre.

Antwort:
Du liegst nicht ganz richtig, bzw. man muss es zweiteilen:
1) Produktionseinteilungen aus Produktion Turns werden sofort in die Volksgruppen eingetragen (ist also in der folgenden Produktion wirksam).

2) Stehende Befehle werden ebenfalls eingetragen - aber stehende Befehle kommen generell nach der eigentlichen Produktion dran. Also Eintrag sofort, Ablauf wie immer am Ende einer Produktion.

Frage:
B) Wie ist die Reihenfolge zw. stehenden Befehlen und Produktionsbefehlen?
Wenn ich per Stehenden Befehl Handwerker ausbilde, stehen die Handwerker dann bereits für die jetzige Produktion zur Verfügung? Ich vermute nein.

Antwort:
Wie oben schon beschrieben. Stehende Befehle folgen immer am Ende einer Produktion. Das ist unabhängig davon, wie die Stehenden Befehle eingetragen werden (ob im normalen Spielzug oder per Produktion Turn). Wenn man also in Stehenden Befehlen Handwerker (Befehl T12) ausbildet, so kann man das zwar mit den produzierten Kronen und Ungelernten machen, aber für die gerade abgelaufene Produktion kommt der Befehl zu spät.

Frage:
Und ich habe eine Frage wegen Gildenkrieg:
Wenn ich eine Gilde habe mit 10 Effektive Stärke und eine andere Gilde greift diese mit 10 Stärkepunkte an, dann gewinnt der Angreifer und senkt die Gilde um 1 Stufe?
Was zählt wenn die Zielgilde keine Effektive Stärke hat? Oder wird hier die Stufe der Gilde genommen?

Antwort:
Ja, es geht dabei immer um die Stufe der Zielgilde.

Frage:
Wenn ich also beim 1. Gildenkrieg Befehl 10 Punkte einsetze beim zweiten 9 beim dritten 8 usw. kann ich so die Zielgilde pro Befehl langsam auf 0 senken... Wenn ich genug Stärkepunkte in meinen anderen Gilden habe?

Antwort:
Ja.

Frage:
Wenn ich eine Force habe die auf Slot 1 Soldatentransfer von Position X erlaubt. Aktuell ist keiner drin und Position X transferiert dann 100 Soldaten zu mir in Slot 1.
Wem gehört der Slot 1 dann in meiner Force....? Spieler X da ja alle Soldaten von Ihm kamen oder mir...?

Antwort:
Vielleicht kann man sich das am einfachsten so vorstellen:
Der Besitzer (=ID#) eines Slots ist nichts anderes als z.B. die Waffe oder das Training des Soldaten. Es ist ein Teil des Soldaten, ein Merkmal. Man kann also z.B. ansonsten identische Soldaten von zwei unterschiedlichen Spielern nicht zusammentransferieren, weil sie in Sachen ID# nicht gleich sind.
D.h. aber auch, durch den Transfer verändert sich der Besitzer (=ID#) nicht, es ändert sich ja auch die Waffe oder das Training nicht. Der Besitzer bleibt der gleiche wie vor dem Transfer.
Um also den Slot an einen anderen Spieler zu schenken, muss man den Schenke Soldaten Befehl B12 verwenden. Und das kann auch gemacht werden, wenn die eigenen Soldaten in einer Force eines anderen Spielers sind.

Frage:
Wenn man eine Force eröffnet und dann die entsprechenden T3 gibt und danach die Force an einen anderen Spieler verschenkt... Sind nach dem Verschenken die T3 Befehle noch gültig? Oder muss der neue Besitzer die T3 neu setzen?

Antwort:
Mit dem Befehl Akzeptiere Soldatentransfer T3 übergibt man quasi den leeren Slot an den neuen Spieler - auch oder gerade weil noch keine Soldaten drinnen sind (T3 kann ja nur gegeben werden, wenn keine Soldaten im Slot sind). Der Spieler wird also Besitzer des Slots. Und das ändert sich durch ein Verschenken der Force nicht. Bleibt also bestehen.

Frage:
Mein Charakter steht auf einer Provinz, wo er kämpfen wird.
Ein Kampf kostet ja 15 Bewegungspunkte (BP).
Der Charakter hat 35 BP.
Wenn er nach dem erfolgreichen Kampf dann weg läuft, wie werden die verbleibenden BP berechnet?

Antwort:
Ein Kampf durch einen Militärbefehl kostet keine Bewegungspunkte - außer man kann sich hinterher nicht bewegen z.B. wegen Tod des Charakters oder man ist durch Item-Eroberungen überladen!
Ein Kampf in einer Bewegung (=Begegnung) kostet immer 15 Bewegungspunkte.
Da ich also annehme, dass du zuerst einen Militärbefehl machst und dich dann bewegen möchtest, so kostet das der Streitkraft direkt keine Bewegungspunkte (außer man ist hinterher überladen).

Frage:
Tradegoods sind in einer Stadt. Der Kaufmann befindet sich in einer Gilde in dieser Stadt. Kann er mit S24 Tradegoods verkaufen?

Antwort:
Ja, kann er. "In der Gilde" ist ja "in der Stadt".

Frage:
Bei einigen Herdentieren stehen ja Angaben wie viel Nahrung oder ggf. Rohstoffe sie ergeben. Z.B. wird aus Elefanten Elfenbein und aus Elfenbein dann Kronen bzw. Handelswaren. Wie kommt man an diese Rohstoffe ran?

Antwort:
Das geht nur über Militärbefehl #20 Vernichte Herde. Dabei fängt man die Tiere nicht, sondern schlachtet sie und holt die Rohstoffe dabei raus.
Hat man die Tiere erstmal als Items im Besitz, kann man nicht mehr an die Rohstoffe rankommen.

Frage:
Nun steht beim Befehl T12 das der nur für Rohstoffe #417 - #422 greift. Kannst Du mir kurz die Befehlskette geben wie ich aus Elefanten über Elfenbein Handelswaren mache? Ist nur ein Beispiel, denn das gilt ja auch für Drachen über Drachenschuppen usw.....je nach Modul....
Habe das leider nicht gefunden....

Antwort:
Mit dem T12 Befehl kann jeder Rohstoff, also auch außerhalb der im Regelwerk angegebenen ID#s 417-422, in Kronen bzw. Tradegoods umgewandelt werden - solange der Rohstoff auch Kronen/Tradegoods für die Umwandlung eingetragen hat (siehe LPE Datenbank, wo das beim jeweiligen Rohstoff ersichtlich ist).
Hier muss also das Regelwerk korrigiert werden - vielen Dank für den Hinweis!

Frage:
Ich habe eine Frage zu Legends. Es gibt im Spiel Ruinen, die haben ca. 500 Soldaten. Ruinen kann ich ja nicht mit Soldaten angreifen. Und ich kann mir nicht vorstellen das 8 Charaktere 500 Soldaten besiegen.
Wie kann ich diese Ruinen den erobern?

Antwort:
Da du mir kein konkretes Beispiel genannt hast (sprich Force-ID#), so kann ich dir nur theoretisch antworten:

1) Ruinen werden immer gleich bekämpft: Man muss zuerst alle NSC-Partys IN der Ruine besiegen und die Monster/Charaktere gefangen nehmen - eventuell Soldaten in der Ruine greifen da niemals in diesen Party vs. Party Kampf ein.
2) Normale NSC-Ruinen werden sich daraufhin auflösen und der Sieger bekommt alle Items in die letzte eigene Party. Andere Spielerpartys werden vorher aus der Ruine in die Provinz entfernt.
3) Modul-Ruinen können andere Regeln haben (so steht es auch im Regelwerk). Es kann Ruinenforces mit Gilden, Volksgruppen, Mauern und/oder auch Soldaten geben. D.h. die Ruine wandelt sich nach dem Besiegen der letzten NSC-Party in eine Niederlassung um, die Gilden, Volksgruppen, Mauern und Soldaten stehen dann ganz normal in dieser neuen Niederlassung.
4) Wenn also z.B. 500 Soldaten in der neuen Niederlassung sind, dann muss bzw. kann man diese nun normal mit eigenen Soldaten bekämpfen. Aber Vorsicht, speziell wenn diese Soldaten nun eine außergewöhnliche Rasse in außergewöhnlicher Anzahl haben (z.B. 500 Schwarze Drachen), dann ist es vom Design her nicht gedacht, dann man diese neue Niederlassung auch erobern kann oder soll. Aber möglicherweise gibt es dann ein Abenteuer in dem man z.B. in der Force-ID# als Niederlassung (nicht Ruine) stehen muss. Nur als Beispiel.

Frage:
Ich möchte einen Charakter entführen (C6-Befehl), der von einem anderen unsichtbaren Charakter festgehalten wird. Laut Regeln ist ein C9 nicht möglich in so einem Fall, aber wie ist das mit einem C6? Dazu schweigt das Regelwerk, da das Ziel selbst ja nicht unsichtbar ist.

Antwort:
Einen Gefangenen kann man nicht entführen (C6), dazu ist der Befehl C9 Rette Charakter da.

Frage:
Kann man eine GILDE OHNE BESITZER fordern auch wenn es zum Beispiel ein Gasthaus ist?
Ich frage bewusst so, weil mir klar ist, das, wenn so eine Gilde einen Besitzer hat, es nicht möglich ist an diese durch Forderung zu kommen.

Antwort:
Ja, und so steht es ja auch im Regelwerk - zumindest zwischen den Zeilen...

Frage:
Wenn ich von einer Gilde, die innerhalb einer Force ist, in eine Party, die sich auch in dieser Force befindet, teleporten möchte, muss ich da die MAR der Force überwinden, oder nur der Party in die ich porten will?

Antwort:
Wenn die Party in derselben Force wie die Gilde ist, wo sich der Charakter befindet, dann muss nur der MAR der Party - nicht aber der der Niederlassung - überwunden werden.

Frage:
Ich will eine Ruine am Meer betreten, muss meine Force dafür fliegen können?
(Meine Kämpfer sind nicht überladen, aber teilweise auf Landreittieren unterwegs. Ich will zur Ruine springen, ein 0-Movement machen, dabei die Ruine betreten, und dann eine Party in der Ruine greifen.)

Antwort:
Eine nicht überladene, sich also bewegen könnende, Land-Streitkraft kann auf See eine 0er Bewegung in eine Ruine (oder was auch immer) hinein machen. Sie muss dazu also nicht fliegen können.

Frage:
Mein Charakter C#XXX hat als Admin 16 (Base 14) zwei Reformen gemacht, und als Ergebnis den SEI "um 10 gesteigert". Warum ist das so?

Antwort:
Wegen den Wunden.
Ein verwundeter Charakter, der sozusagen seine Stufen einsetzt, reduziert diese um seine Wunden in Prozent.

Frage:
Gibt es eigentlich eine Möglichkeit, ein spezielles Truppentraining, das ein Charakter erlernt hat, zu vergessen? Z.B. per SA?

Antwort:
Nein, es gibt keine Möglichkeit, ein vorhandenes Truppentraining zu löschen (auch nicht per SA). Einmal erhalten, bleibt es beim Charakter.
Wenn ein spezielles Truppentraining von 10 Charakteren erlernt worden ist, dann wird es öffentlich und kann von jedem Charakter trainiert werden (der die anderen Restriktionen erfüllt).

Frage:
Ich habe eine Frage zum Zauberspruch #290:
Wenn mein Priester den einmal auf meine Niederlassung spricht, sind dann alle meine Charaktere in der Niederlassung und die Volksgruppen von den Pocken geheilt?
Oder muss ich den Spruch auf alle Erkrankten sprechen?
Ich habe als Spruchziel ja nur die Force zum Eingeben, also denke ich einmal auf die Force wird reichen, oder?

Antwort:
Das Ziel des Zaubers ist in jedem Fall die Force (das gibt ja die Syntax des Spells vor), aber es wird mit dem Spell versucht alle Charaktere in der Force zu heilen (Volksgruppen sind automatisch geheilt), aber das ist abhängig von der Konstitution der Charaktere. Siehe auch Regelwerk Seite 154 und 155. Es wird also mit einem Würfel 1 bis 20 gegen die Basis-Konstitution jedes Charakters gewürfelt. In der Regel ist es daher eine gute Idee, wenn sich die Seuche schon ausgebreitet hatte, den Spell mehrfach zu sprechen.

Frage:
Ich habe in Spiel XY folgendes versucht: Mein C#1111 hat versucht C#3333 mit dem Status Ghul (#357) zu infizieren.
Dies hat aber nicht geklappt. Kannst du mir sagen warum und was ich da falsch gemacht habe?

Lt. meinem Ausdruck steht bei C#1111:

> *Logmax can inflict characters or soldiers with the*
> *supernatural status of Ghul ID# 357 .*

Aber als ich es versuchte kriegte ich folgende Antwort:

> *Logmax attempts to inflict Rolang ID# 3333 with the supernatural status of Ghul. Logmax cannot afflict this type of status!*

Antwort:
Das Infizieren klappt schon, aber nur auf "böse" Charaktere (weil *Ghul* böse ist). Sprich einen Charakter mit einer bösen Religion als Ziel.
C#3333 hat aber eine neutrale Religion, deswegen hat das nicht geklappt.

Frage:
Wertet der T9 den Fremdtransfer aus?
Will heißen, wird ein Bevölkerungstransfer zwischen Forces, die unterschiedlichen Spielern gehören, von nicht gesetztem Fremdtransfer unterbunden?

Antwort:
Ja (seit Legende 3). Der Befehl T7 Akzeptiere Fremdtransfer ist also auch beim Befehl T9 Bevölkerungstransfer wirksam.

Frage:
Kann ein Charakter, der sich mit dem B-Befehl im Stealth-Modus befindet, später seinen Skill Stealth als Charakterbefehl droppen?

Antwort:
Ja, das ist kein Problem!

Hinweis:
Zur obigen Frage gibt es ein ABER. Ein Kundschafter, der schleicht, kann den Kundschafter wieder verlernen. Aber er schleicht dann auch nicht mehr, beim Verlernen des Kundschafters wird automatisch Schleichen wieder auf *'off'* geändert. Man kann sich also nicht den Vorteil des Schleichens erhalten und drei andere Berufe haben.

Frage:
Grundsätzlich ist es ja so, dass sich ein Stadtbesitzer, den ich d2t habe, wieder verabschieden kann, wenn ich die Stadt einfach droppe oder der Loyalitätscheck scheitert. Kann das auch passieren, wenn der Charakter gerade tot ist? Wird da auch die Loyalität geprüft oder kann ich einfach die Stadt droppen?

Antwort:
Es kann auch passieren, wenn der Charakter tot ist. Der Tod ist hier sozusagen kein Hindernis.
Das einzige was sicher hilft, ist, den Besitzer auf Fanatische Loyalität anzuheben.

Frage:
Ein Spieler A eröffnet eine Force und setzt dann die Slots auf akzeptiere Soldatentransfer Spieler B. Danach verschenkt er die Force an Spieler C. Bleiben dann die Slots auf akzeptiere Soldaten Spieler B oder wird diese Einstellung durch das Verschenken der Force gelöscht...?

Antwort:
Bei der Einstellung im Soldatenslot ändert sich durch das Verschenken der Streitkraft nichts. D.h. der Slot akzeptiert nach dem Verschenken an Spieler C immer noch Soldatentransfer von Spieler B.

Frage:
Wenn ein Charakter wahnsinnig ist, hat er ja Probleme mit Charakteraktionen. Wie sieht es mit Abenteuer aus? Ich weiß, dass man Items aktivieren und Adventure "Heile Wahnsinn" u.ä. machen kann.
Kann man aber auch allgemeine/alle Abenteuer machen? Also einfach ein Adventure bei dem ein Skill gesteigert wird, man ein Item produziert oder so was?

Antwort:
Siehe jedes Modul Abschnitt "Abenteuer".
Ein wahnsinniger Charakter kann nur ein Abenteuer machen, das ihm den Wahnsinn heilt. Kein anderes Abenteuer. Der A3-Befehl wird durch den "Wahnsinn" des Charakters blockiert.

Frage:
Wenn die Schiffe einer Flotte Movement 40 haben, dann hatte die Flotte auch Movement 40, wenn ich einen Charakter mit Movement 25 drinnen habe. Bei 40 bleibt es auch, wenn ich den Charakter in einen Slot einteile? Egal ob Slot Schiffe hat oder nicht? Die Flotte trägt alles (nicht überladen)? Also 40 Movement?

Antwort:
Da ist kein Unterschied. Der oder die Charaktere schwimmen ja nicht mit, sondern sind auf den Schiffen. Sprich, ein Charakter hat keinen Einfluss auf die Bewegungsreichweite einer Flotte (außer er überlädt die Flotte, aber dann bewegt sie sich gar nicht).

Frage:
Kann es sein, dass die Werte von Schiffen im Kampf nicht zählen, wenn ich von See aus eine Stadt angreife? Wirken die Schiffsboni nur, wenn es zu einer tatsächlichen Schiffsschlacht (also Schiff gegen Schiff) kommt?

Antwort:
Ja, nur in der reinen Schiffsschlacht. Siehe Seite 85 im Regelwerk: "Flotten bzw. die Schiffe geben ihre Boni im Kampf nur im Schiff zu Schiffs Kampf, nicht im Schiff zu Niederlassung oder Schiff zu Legions Kampf."

Frage:
Wenn ich zwei Forces habe, Force A und Force B, die in der gleichen Provinz stehen, und Force A von mir beschleunigt wurde und ich von Force B alle Items, Charaktere und Gefangenen in die Force A transferiere, bleibt diese dann beschleunigt bis zu Produktion?
Sie ist nach dem Transfer nicht überladen.

Antwort:
Transfers oder Überladungen haben einmal grundsätzlich keine Auswirkungen auf den Spell #217 Beschleunigung, den eine Force bekommen hat. Nur wenn du sie schließt, würde die Beschleunigung gelöscht werden.

Frage:
Ein Spieler hat eine Force und schaltet "Fremdtransfer" ein - dann wird diese Force verschenkt - ist dann nach dem Verschenken "Fremdtransfer" immer noch an?

Antwort:
Ja, "Fremdtransfer" bleibt beim Verschenken an.

Frage
Zwei Positionen geben einen Produktionszug mit stehenden Befehlen ab - in dem Produktionszug wird Sequenzing verwendet - bestimmt das die Reihenfolge bei der Auswertung der stehenden Befehle nach der Produktion?

Alternativ: In welcher Reihenfolge werden die stehenden Befehle abgearbeitet?

Antwort:
Man kann keinen Einfluss auf die Auswertungsreihenfolge der Stehenden Befehle nehmen (und man sollte kein (!) Sequenzing in Extra-Produktionsturns einbauen, dann wird das File nicht als "Produktionsturn" erkannt!).
Die Auswertungsreihenfolge ist einfach aufsteigend ID# für ID# beginnend mit ID#1 und rauf bis ID#200.

Frage:
Wenn ich zwei Züge für eine Position einschicke - Zug 1 mit dem nächsten Auswertungsdatum und Zug 2 mit dem übernächsten Auswertdatum - dann funktioniert das ohne das was überschreiben wird?

Antwort
Ja, das funktioniert problemlos.

Frage:
So wie es aussieht, kann man z.B. Dexterity nicht permanent mit aktivieren von Items erhöhen?

Antwort:
Exakt.

Frage:
Durch ausrüsten von Items kann man wohl temporär erhöhen. Dann kann man wohl noch durch bestimmte Abenteuer erhöhen... Sonst noch eine Möglichkeit?

Antwort:
Nun, man kann einen Status noch hinzurechnen. Solange der Charakter einen Status mit z.B. Dex-Steigerung hat, ist die Geschicklichkeit auch permanent gesteigert. Manche Alte Magie Spells können das machen. Oder manchmal auch Clash-Belohnungen.

Frage:
Wenn ich nicht genug Dex habe für einen Gegenstand und einen anderen Gegenstand ausrüste, der Dex entsprechend erhöht, dann müsste ich den Gegenstand ja ausrüsten können, wenn ich den Gegenstand mit +Dex im gleichen Q1 ausrüste - gelingt dann der Dex check?

Antwort:
Ja!

Frage:
Wenn ich den Gegenstand ausgerüstet habe und dann den Gegenstand der das +Dex gemacht hat wieder ablege, bleibt dann der andere Gegenstand weiter ausgerüstet?

Antwort:
Nein, der Charakter würde auch die Waffe wieder ablegen.

Frage:
Sprich wann werden die Voraussetzungen überprüft?

Antwort:
In jedem Q1-Befehl wird gecheckt und dabei die Gegenstände #1 und #2 zuerst angelegt und damit z.B. auch die Geschicklichkeit für die Waffe gesteigert.

Frage:
In einem Spiel wurde durch einen Alten Magiespruch auch die MAR meiner Niederlassung um XY erhöht - etwas das ich gar nicht wollte - naja - wie bekomm ich die MAR nun wieder runter? Mit Spruch #7?

Antwort:
Genau!

Frage:
Da ist mir nicht klar, ob es hier ein minimalen Wert gibt, unter den die MAR nicht sinken kann - also im Beispiel ist von "natürlicher... MAR" die reden - gibt's da bei Locations auch?

Antwort:
Von "natürlichen" MAR kann man bei Forces nicht sprechen, sie können minimal 0 MAR haben. So wie z.B. eine mit L1 oder L5 frisch eröffnete Force.

Frage:
Bzw. ist die Rede davon nur ein Schild zerstören zu können - gilt die MAR von dem Alten Magiespruch als Schild?

Antwort:
Natürlich, da ist kein Unterschied.

Frage:
Gibt's noch ne Möglichkeit die MAR der Niederlassung zu senken?

Antwort:
Zauber #7, ein anderer Zauber oder, wohl ganz selten, durch Abenteuer.

Frage:
Kann man Zauberspruch #298 Fluch auch auf Monster anwenden?

Antwort:
Ja, kein Problem!

Frage:
Kann man Zauberspruch #291 und Zauberspruch #294 auch auf Monster anwenden?

Antwort:
Beides kein Problem.

Frage:
Wenn ich mit einem Charakter in eine Gilde teleportieren will und sich dieser Charakter innerhalb der Niederlassung befindet in der auch die Gilde steht, muss ich dann nur die MAR der Gilde überwinden oder auch die MAR der Niederlassung?

Antwort:
Nur den MAR der Gilde.

Frage:
Wann werden stehende Befehle, z.B. Transporte bei der Produktion durchgeführt? Vor oder nach der Produktion?

Antwort:
Stehende Befehle sind immer das letzte im Produktionsablauf. Wenn du also z.B. was Abgebautes oder Hergestelltes per Stehendem Transfer transferieren möchtest, dann klappt das.
Anders ist es, wenn du per Stehenden Befehl noch z.B. Rohstoffe für die Herstellung von Waffen/Rüstungen in die Niederlassung transferieren möchtest. Das kommt dann zu spät.

Frage:
Ich habe ein Lair angegriffen und hatte einen 151er vom letzten Zug (vor der Produktion). Da stand das Monster noch auf einem anderen Kampffreiplatz. Man hat mir mal gesagt, das Monster den Kampffreiplatz wechseln in der Produktion, wenn sie angegriffen worden sind. Offensichtlich war das eine Fehlinformation. Wechseln Monster mit jeder Produktion den Kampffreiplatz? Dann währen "ältere" 151er ja eher verwirrend.

Antwort:
1) Ein Scry Force Spell #151 zeigt das Monster im Lair auf der letzten Kampfslotposition - egal ob das Monster bereits gekämpft hat oder eben noch nicht.
2) Ein Kampf gegen das Lair veranlasst das Monster nun den Slot zu wechseln, und zwar unmittelbar vor dem Kampf.

Man kann also in einer #151er Spionage nicht sehen, auf welchem Kampfslot sich das Monster für den nächsten Kampf aufhalten wird (höchstens der Zufall will es so, wenn das Monster zufällig den selben Slot wählt).

Frage:
Wenn ich eine neue Force aktiviere, die noch kein Pop.segment hat, und danach ein Pop.segment aktiviere, gibt es dann eine allgemeine Regel von den Inaktiven bei mir genommen wird?

Antwort:
Hm, ich verstehe jetzt die Frage nicht 100%ig.
Sehe ich es richtig, dass du mit L1/L5 die Force aktivieren und mit T8 eine neue Volksgruppe erschaffen möchtest?
T8 erschafft aber eine völlig neue Volksgruppe und greift nicht auf einen "Pool" zurück. Oder anders gesagt, man weiß nie, welche Volksgruppe per T8 neu erschaffen wird, man kann diese Volksgruppe also nicht im selben Spielzug verwenden.

Frage:
Sehe ich das richtig, das abgesehen von der Soldaten-Kapazität der Befestigungsanlage, es grundsätzlich keinen Unterschied macht, ob 1x von einem Mauertyp habe oder 200x, da ich fixe Boni bei Mauern bekomme?
Ich würde meine 115 Steinmauern abreißen um Sie zumindest durch 1 Zyklopenmauer zu ersetzen und die Soldatenkapazitäten sollen durch z.B. Burgfried und Türme bestehen!

Antwort:
Ja, eine Maueranzahl von 1 reicht, um den jeweiligen Bonus zu erhalten.

<u>Dazu noch zwei ernste, technische Hinweise:</u>

1) Ein Ausbau der Türme etc. wie oben angedacht kann nicht mehr konventionell erfolgen (magisch ja). Denn max. Anzahl der Türme ist halbe Mauerstärke! Mann kann dann also keine neuen Türme mehr per Befehl E2 bauen, solange die Mauerstärke so niedrig ist.
2) Wenig Mauerstärke ist extrem riskant. Das kann über den Mil-Befehl #32 oder den Spruch #129 sehr schnell in **gar keine** Befestigung umschlagen! Da nützen dann auch keine 10.000ende theoretische Verteidiger durch Burgfried, Torhaus, etc. Ist die Mauer auf **Null**, ist der Bonus **Null**!

Frage:
Kann ich bei einem Raid (z.B. militärischer Befehl #12) auch eingeteilte Schiffe bei einer gegnerischen Flotte erobern?

Antwort:
Ja, diese Chance besteht.

Frage:
Kann ein Charakter mit einem Religiösen Status im Status aufsteigen wenn er nicht die richtige Religion hat?

Antwort:
Wenn der Charakter die richtige Gesinnung hat, dann ja.
D.h. der Aufstieg ist nicht an die Religion selbst gebunden, nur an die entsprechende Gesinnung.

Frage:
Wenn ich einen Religiösen Status mit einem anderen Religiösen Status überschreiben will muss der Rankingwert dann höher oder mindestens gleich sein?

Antwort:
Da ist kein Unterschied zu anderen Statusarten. Bei U3 oder Zauber muss der neue Status in der Statuskategorie (in dem Fall "religiös") gleich oder höherwertig sein, wie der vorhandene religiöse Status.
Bei Abenteuern ist das etwas anders. Abenteuer überschreiben einen vorhandenen Status immer oder nie (das ist in der Regel in der Abenteuerbeschreibung angegeben).

Ergänzung:
Ein *Zauber #283 Göttlicher Segen* kann immer nur auf Charaktere <u>ohne</u> Status gesprochen werden - siehe Regelwerk Seite 153X. Diesbzgl. hat sich auch nichts geändert.

Frage:
Was kann passieren, wenn man eine böse Religion hat, aber einen guten Status, außer das der Status nicht weiter steigen wird?

Antwort:
Es passiert nichts weiter.

Frage:
Kann es zu einem Kampf von Charakteren in ein und derselben Provinz kommen, wenn die Charaktere unterschiedliche und gegensätzliche Religionen haben?
Ich meine insbesondere, wenn die Charaktere unterschiedlichen Positionen gehören.

Antwort:
Nein.
Denn dann würde es ja ständig automatische Kämpfe geben, da könnte niemand mehr irgendetwas planen... Es passiert also auf Grund der Gesinnungsunterschiede nichts, wenn es um Charaktere aus unterschiedlichen Positionen oder NSCs geht.

Frage:
Wenn ich *Human Skelett* Soldaten habe die Stufe 9 besitzen und ich möchte die nun das Training *Ranger* geben. Wie muss ich da vorgehen? Muss ich Slots bilden die die Menge an Soldaten haben, die der Trainer mit seiner TAC bewältigen kann?
Und kann ich Ihnen dabei auch die Stufen z.B. auf 15 erhöhen? Muss ich das mit dem T1 Befehl machen?

Antwort:
Existierende Soldaten können nur mit dem T15 Befehl ein neues Truppentraining erhalten. Der T1 ist nur für neu aufzustellende Soldaten. Und mit dem T15 bleibt der Level der Soldaten unbeeinflusst - er bleibt also gleich.
Der Slot muss dabei zwei Bedingungen haben:
A) Der Charakter muss die doppelte Kampferfahrung haben, als die Soldaten im Slot Stufe haben.
B) Die Anzahl der Soldaten, die ein Charakter maximal per T15 ein neues Training geben kann, ist 3x Führungskraft wenn eigene oder Nebenrasse, und 1x FK für nicht verhasste Rasse. Hier gilt dasselbe wie für den T1 Befehl.
Du musst also jeden Slot für jeden T15 Befehl extra "herrichten".

Frage:
Kann ich mit einer Abenteurergruppe, die sich in einer Niederlassung befindet, die selbige Niederlassung, aus dem inneren, angreifen?

Antwort:
Ja, natürlich!

Frage:
Mit welchem militärischen Befehl muss ich vorgehen, wenn ich mit einer Party in der Stadt stehe und ich diese Niederlassung nur erobern möchte?

Antwort:
Mit Militärbefehl #1 Erobern.
Militärbefehl #2 Erobern und Versklaven geht nicht, da dabei ja die Volksgruppen als Sklaven in die Angriffsabenteuergruppe transferiert werden würden und das nicht geht, weil die Abenteuergruppe innerhalb der Stadt steht.

Frage:
Kann man Unbeliever (Charakter hat keine Religion, bzw. Religion #0) ritualisieren?

Antwort:
Ja, das is kein Problem.

Frage:
Kann man mehrere Geschicklichkeitstränke verwenden um das Geschick z.B. um 10 oder 15 zu steigern - solange man natürlich nicht das Basisgeschick damit überschreitet?

Antwort:
Ein Charakter kann maximal 2 Geschicklichkeitstränke, bzw. gleiche Tränke allgemein, je Produktionsphase per U3 anwenden. Siehe Seite 211 im Regelwerk, erster Absatz.

Frage:
Ich hab zu diesem Spiel aber noch eine Frage.
Mein Charakter C#1111 hat den Status "Rage Underdog", ist aber Priester. Erst dachte ich den bekomme ich nie auf einen Rel. Status, aber dann habe ich das Posting auf der Wolkenburg gelesen. Und jetzt kommt meine Frage:
Wenn ich den Charakter töte, kann ich Ihn dann als "Vampyre" (Undead 6) wiederbeleben ("Rage Underdog" hat nur undead 2). Danach müsste ich Ihm nur den Untotenstatus wegnehmen und kann ihm dann einen Rel. Status geben.
Funktioniert das? Rein technisch gesehen meine ich.

Antwort:
Nein.
Der Grund ist, dass immer der Status, den der Charakter hat, als Basis genommen wird. Der neue Status orientiert sich also an diesem.
"Rage Underdog" ist ein Other Status mit Stufe 4 - d.h. der neue Status muss mindestens Other Stufe 4 sein und das hat in diesem Spiel leider keiner der Untoten Stati.

Frage:
Wie viel % Wunden hat ein Charakter nachdem er sich durch ein Abenteuer wiederbelebt hat?
Das wäre schon eine extrem wichtige Zusatzinformation, weniger als 100% denke ich mal auf alle Fälle, aber sind es 0%?

Antwort:
Es gilt für alle Wiederbelebungsabenteuer in allen Spielen in allen Modulen:
Nach einer Wiederbelebung durch ein Abenteuer hat der Charakter immer 0% Wunden.

Frage:
Wenn ein Charakter von mir die Waldläufer Fähigkeit hat und auf Slot #9 eingeteilt ist zeichnet er ja eine Karte, unterschiedlich, je nach seiner Stufe.
Fällt das komplett weg, wenn er einen Kampf hat? Sehe ich dann nicht einmal die angrenzenden Provinzen? Liegt das am Kampf den er hatte?

Antwort:
Nicht direkt am Kampf selbst, sondern am Militärbefehl.
Die Rangerkarte zeichnet der Waldläufer Kommandant ja nur dann, wenn die Force den Militärbefehl #30 Erforsche und Berichte bekommt (den bekommt sie im Übrigen auch automatisch, wenn die Force keinen Militärbefehl erhält - siehe Seite 258 im Regelwerk). Und jede Force kann pro Runde immer nur einen Militärbefehl ausführen.
Wenn du nun einen Eroberungsmilitärbefehl gibst, dann kann die Force nicht auch noch Erforschen und Berichten - also kann eine Force nur entweder oder machen. Entweder kämpfen, oder erforschen.
Das erklärt nun auch, warum deine Force ringsum nichts gesehen hat, es war einfach keine Zeit dafür, sie war mit dem Kampf beschäftigt.

Frage:
Seit mehreren Zügen versuche ich ein Nomadenlager zu erobern, in dem nur Bevölkerung ist. Ich probiere mit dem Militärbefehl 12, aber ich habe keinen Erfolg.
Welcher Befehl wäre denn wahrscheinlich besser?

Antwort:
Ein Nomadenlager kann man nicht erobern, man kann es nur plündern. Siehe Seite 49 im Regelwerk:
"Nomadenlagerstätten können überfallen und ausgeraubt werden (Militärbefehl #12), sie können aber nicht erobert werden."
D.h. du hast mit dem Militärbefehl #12 alles richtig gemacht. Erobern kannst du eine Nomadenlagerstätte nicht.

Frage:
Ich versteh dies mit den Residenzen nicht. Eine Residenz bringt oberflächlich scheinbar NIX.

Antwort:
Ja, das ist richtig, eine Residenz bringt wenig, dafür kostet sie ja auch fast nichts.

Frage:
Tu bei den nun unten aufgeführten Punkten immer ein JA abhaken oder einfacher, wenn was falsch ist, ein X davor und danach korrigieren.

- sie kann keine Gildenproduktion durchführen.
- sie bringt kein Prestige durch die Gildenstufe.
- sie bringt nur dem Gildenbesitzer Boni durch die Ausbauten.

Antwort:
Siehe Seite 67 im Regelwerk:
„Residenzen können nicht den SEI der Niederlassung steigern (G1), man erhält kein Prestige und man kann in Residenzen keine Gildenproduktion (G3) einstellen. Durch Zaubersprüche (z.B. #19 oder #20) kann man die Stufe der Residenz aber sehr wohl beeinflussen, von alleine wird die Stufe der Residenz aber nicht steigen.“

Frage:
Wenn ich eine Residenz habe mit Palast, sie gehört Charakter A, kann dann ein Charakter B aus meiner Position mit den gleichen Boni (+5 INF, +5 Prestige bei einem Palast) von dort aus arbeiten, oder nicht? Kann dann ein Charakter C aus einer anderen Position mit den Boni arbeiten?

Antwort:
Wem die Residenz gehört ist egal, sobald sich der Hauptcharakter in der Residenz mit Palastausbau befindet, zählt der Bonus beim D2 Befehl.

Frage:
Wie schaut es dann aus mit dem Droppen von Gilden?
Ja, die Inhaber machen einen Loyalitätscheck, was ist aber mit Residenzen, die man als HC selber erstellt hat, ausgebaut, damit das D2en einfacher wird, was passiert mit denen, nachdem man sie gedroppt hat?

Antwort:
Genau, weiß ich jetzt nicht, worauf deine Frage abzielt. Durch das Droppen passiert im Wesentlichen nichts weiter, außer das der Besitzer hin zu "keinem Besitzer" wechselt. Die Gilde bleibt ansonsten so wie sie ist.

Frage:
Was passiert, wenn eine Legion und ein Nomadencamp derselben Position auf der gleichen Provinz stehen und das Nomadencamp angegriffen wird? Schmeißt sich die Legion dazwischen oder wird nur das Nomadencamp angegriffen?

Antwort:
Nein, die Legion würde sich nicht dazwischen werfen, das gilt nur bei Angriffen auf Niederlassungen.

Frage:
In einen Spiel habe ich einen Priester-Nebencharakter mit Prestige, der letzte Runde erfolglos versucht hat, eine Gilde zu fordern. Ich habe die Meldung bekommen, er habe nicht genug Prestige. Nun zählen ja Zeichen zum Enhanced Prestige, das wiederum für die Gildenforderung herangezogen wird. Kann ich das Problem also theoretisch dadurch lösen, dass ich das fehlende Prestige mit Zeichen aufhole, vorausgesetzt, die Prestige Differenz ist nicht zu groß?

Antwort:
Ja, das klappt!
Allerdings muss man dann das Prestige schon komplett aufholen, eine Differenz, und sei es nur 1 Punkt, wird dann nicht zum Erfolg führen.

Frage:
Wenn ich ein Abenteuer aus einer Legende machen möchte und dort Ritter mindestens Stufe 18 gefordert wird, ist dann die Basis-Stufe gemeint oder das was ich auf der Auswertung sehe?

Antwort:
Das gilt für alle Spiele in allen Modulen für alle Abenteuer und man findet das auch in jedem Modul beschrieben bei "Abenteuer":
Es zählt immer die Basis-Stufe eines Skills, wenn in einem Abenteuer eine Skill-Stufe verlangt wird. In deinem Beispiel muss der Charakter also mindestens Basisstufe Ritter 18 sein.

Frage:
Wie schaut es aus, wenn die Gilde den Befehl hat die Stadt mit zu verteidigen, was machen da die Charaktere?

Antwort:
Du meinst, ob der Charakter oder die Charaktere in der Gilde dann automatisch mitkämpfen? Nein, tun sie nicht. Charaktere kämpfen nur auf dem Slot, auf dem sie in der Niederlassung auch eingeteilt sind - egal ob sie sich direkt in der Niederlassung oder in einer Gilde in der Stadt befinden.

Frage:
Stimmt das Gerücht, das wenn ein Pop-Seg. die Produktion von Mithril-Äxten beherrscht, dann auch mehr an Ressourcen während der Produktion abbaut?

Antwort:
Ja. Produktionsgeheimnisse wirken sich auf die Produktion aus (wie genau ist unbekannt und wird auch nicht bekannt gegeben).

Frage:
Vor einiger Zeit gab es mal Beträge zu Residenzen mit Palast und wer den Bonus bekommt. Mir ist ziemlich klar worauf der Spieler hinaus will. In der Antwort hattest Du ja geschrieben, der Besitzer ist egal... Und sobald ein Hauptcharakter in der Residenz mit Palast steht, gibt es Boni...
Damit kann ich theoretisch die Residenz droppen (damit die nicht die 15 Gilden "belastet") und dennoch die Boni bekommen, wenn ich den Hauptcharakter reinstelle...

Für mich stellt sich allerdings (was nicht aus den Antworten hervorgeht) WER die Boni bekommt sobald der Hauptcharakter in der Residenz mit Palast steht.

- Nur der Hauptcharakter.
- Alle Charaktere der Position auf dem gleichen Feld bzw. in der Niederlassung.
- Alle Charaktere der Position egal wo sie sind.
- Alle Charaktere unabhängig von der Position wenn Sie auf dem gleichen Feld bzw. in der Niederlassung sind.

Antwort:
Nur der Hauptcharakter (so steht es ja in der Ausbaubeschreibung, wenn auch nicht 100% so deutlich geschrieben) und er muss in der Residenz sein.

Frage:
Warum hat der Abriss-Befehl von F#333 nicht funktioniert?
Gibt es hier eine Inkonsistenz im Programm? Da so was bei NPC schon immer funktioniert hat, habe ich fest mit dem Abriss gerechnet.

Antwort:
F#333 war keine NSC Force (mehr), sondern eine Spielerforce. Spielerforces bekommen immer einen Militärbefehl, wenn der Besitzer an der Reihe ist. Entweder gibt der Besitzer selbst einen Militärbefehl (wie im Fall von F#333) oder die Force bekommt automatisch den Militärbefehl #30 Erforsche und Berichte - ein Militärbefehl ist also immer vorhanden.
Wenn nun eine Spielerniederlassung erobert wird, dann läuft ja immer noch der vorhandene Militärbefehl und es kann kein neuer Befehl gegeben werden. Sonst würden ja "zwischen" den Turns auch Befehle möglich sein (z.B. rausziehen, erobern, trainieren, rausziehen, erobern, trainieren...).
Wie oben schon beschrieben hat F#333 folgenden Militärbefehl im letzten Spielzug des ursprünglichen Besitzers bekommen:
"Military Orders : Run a training camp"
NSC Niederlassungen können in Legends 2 (ab Legends 3 ist das dann nicht mehr möglich!) nach der Eroberung noch einen Militärbefehl bekommen. Spieler Niederlassungen nicht, weil sie schon einen haben.

Frage:
Ich bin mit meinem Charakter in einer Party in einer Stadt gestanden und habe mit dem Spell #224 Behexe Herde die in der Provinz existierende Herde zu fangen versucht. Die Herde ist nun weg, aber ich habe keine Tiere in meiner Force. Was ist da passiert?

Antwort:
Die Tiere wurden durch den Zauber in die Niederlassung gebracht, weil dein Charakter innerhalb der Niederlassung (in der Party) stand. Wäre dein Charakter vor den Toren der Stadt gewesen, wären die Tiere wie geplant in der eigenen Party aufgetaucht.

Frage:
Wann besteht denn eine Chance, dass die Kundschafterstufe steigt? Nur beim T11 mit der Option Stealth on?

Antwort:
Beim T11 steigt kein Skill.
Kleine Liste, wie der Skill "Stealth" gesteigert werden kann:

A3 - wenn das Ergebnis des Abenteuers Stealth steigert.
U3 - wenn das Item Stealth lehrt und der vorhandene Stealth Skill kleiner ist.
S1 - Training
C9
C10
S26 - wenn es ein Stealth Turnier ist.
Special character event (zumindest gibt es die Chance)
Clash-Ergebnis (ab und an)
Und ein paar unbekannte Möglichkeiten.

Frage:
Wie kann man eine im Besitz befindliche Gilde loswerden, ohne dass der Besitzer einem davon läuft? Einmal habe ich das schon probiert, aber der "Typ" war gleich weg, obwohl er eine exzellente Loyalität hatte. Muss man die Loyalität auf Fanatisch hoch bringen?

Antwort:
Ja, eine fanatische Loyalität ist hier sehr hilfreich, damit der Besitzer nicht abhaut. Gilt sowohl für Streitkraft- als auch für Gildenbesitzer.

Frage:
Ich habe eine Frage zur Artefakt-Erschaffung per Spruch 211. Sie bezieht sich auf den Satz "Ein Runenmeister darf maximal 10x Stufe an Magiepunkten für eine Eigenschaft verwenden."
Trifft diese Einschränkung nur auf die mehrfach wählbaren Eigenschaften zu oder auch für die einmaligen Eigenschaften?

> *Ein Beispiel: Mein Runenmeister ist Stufe 32 und kann damit Stufe 4 Items erschaffen. Durch Bonus-Items kann er aber bis zu 80 Mana ausgeben. Kann er dann ein Heil-Item schaffen? Für diese einmalige Eigenschaft sind 50 MP notwendig.*

Antwort:
Ein Stufe 32 Runenmeister kann kein Heil-Item erschaffen, da er nur 40 Magiepunkte in das Stufe 4 Item pro Eigenschaft investieren darf.
Tipp: Stelle den Runenmeister in eine Gilde mit Zauberschmiede, dann kann der Stufe 32 Runenmeister Stufe 5 Items herstellen und somit auch 50 Magiepunkte in eine Eigenschaft investieren.

Frage:
Kann man einem Charakter der Fremdtransfer akzeptiert auch etwas transferieren, wenn er gefangen ist?
Oder hängt das von weiteren Faktoren ab - z. B. ob bei dem Charakter/der Force wo der Charakter gefangen ist der Fremdtransfer aktiv ist oder nicht?!

Antwort:
Ein Gefangener kann niemals Ziel eines Transfers sein, bzw. Ziel schon, aber der Transfer klappt nicht, weil der Charakter gefangen ist.

Frage:
Ich dachte von einer eigenen Gilde kann ein jeder Charakter der Position Skill lernen ohne Kronen bezahlen zu müssen? Ist das nicht mehr so? Oder bilde ich mir das nur seit 15 Jahren ein, dass es bei eigenen Gilden und eigenen Charakteren keine Kosten und keine Probleme beim Zugang gibt.

Antwort:
Nein, da gab es keine Änderung: Jeder Charakter muss das zahlen, was die Gilde verlangt - auch eigene Charaktere, auch der Besitzer der Gilde.

Frage:
Die F#3333 wurde vorige Runde beschleunigt.
Wenn ich diese nun deaktiviere und auf einer neuen Provinz aufstelle, bleiben dieser dann die zusätzlichen Bewegungspunkte?

Antwort:
Nein. Durch die Deaktivierung werden alle Zauber, bzw. deren Auswirkungen, die auf der Force liegen, gelöscht.

Frage:
Wie viel Bewegungspunkte hat ein Charakter mit Waldläuferausbildung auf einem Kriegsdrachen?

25+8= 33 BP (fliegend)
oder 25+0 BP (fliegend)

Antwort:
25 Bewegungspunkte fliegend.
Der Waldläufer mit seinen +8 Bewegungspunkten wirkt sich in der Bewegung nur auf Landbewegung aus, nicht auf fliegende Bewegung.

Frage:
C#2222 hat auf einmal 4% Wunden. Bei vorigem Ausdruck 0% Wunden.
Ich habe genau nachgesehen und KEINE Meldung diesbezüglich gefunden.

Antwort:
Der Charakter hat über seine beiden Items -4 Konstitution, d.h. in jeder Produktion erleidet er entsprechend 4% Wunden.
Wenn du das verhindern möchtest, muss du ihm nun zumindest eines der beiden Items wegnehmen.

Frage:
Wenn ich mit einer Force ziehe und einen Ranger auf Slot #9 habe, bekomme ich ja grundsätzlich eine Rangerkarte automatisch auch wenn ich keinen Militär Befehl gegeben habe.
Kann es sein, dass man keine Rangerkarte bekommt, wenn man keinen expliziten Militär Befehl gibt und den Ranger in der Charakter Phase 2 aus der Force teleportiert?

Antwort:
Auch dann nicht, wenn die Force einen Erforsche und Berichte Militärbefehl bekommen hätte.
Der Kommandant muss schon anwesend sein, damit er die Karte zeichnen kann. Anwesend beim Ausdruck (also am Ende des Spielzuges), nicht irgendwann während des Spielzuges.

Frage:
Kann eine Force ohne Soldaten und eingeteilte Charaktere einen Begegnungsbefehl auslösen?

Antwort:
Nur weil man keine Soldaten und/oder eingeteilte Charaktere in der Force hat, heißt das nicht, dass man vor Begegnungskämpfen sicher ist.
Oder anders gesagt, ja, wenn der Begegnungsbefehl auf die Force zutrifft, kommt es zum "Kampf", den man automatisch verliert (weil nix da ist, was kämpft).

Frage:
Ich habe eine allgemeine Frage zum Abbau von Rohstoffen während der Produktion:
Meine Force steht auf einem Gebirgsfeld und möchte dort Gold abbauen. In der Force sind Miners/Forresters drinnen.
Werden die abbauen, oder nicht? Wenn nein, woran liegt das denn? Weil es eine Legion ist?
Bei der letzten Produktion haben die nämlich kein Gold abgebaut, daher meine Frage.

Antwort:
Nicht-Nomaden bauen in Legionen nichts ab. Das machen nur Nomaden Rassen.
Du musst deine Force also entweder zur Niederlassung machen oder Nomaden reinziehen.

Frage:
Mein Hauptcharakter hat 16 Zaubersprüche und kann daher keine neuen lernen/erforschen.
Jetzt habe ich hierzu zwei Fragen:
Im Regelwerk habe ich nichts zum Verlernen von Zaubersprüchen gesehen. Habe ich hier etwas übersehen oder gibt es eine andere Möglichkeit Zaubersprüche zu verlernen? (Beispielsweise SA)

Antwort:
Mit Basisbefehl B21 geht das Verlernen von Spells eigentlich recht einfach.

Frage:
Variante 2 Wenn ich jetzt versuche einen Sammelspruch zu erforschen, der zwei der bereits bekannten Sprüche enthält, klappt dies dann oder nicht?
Gibt ja zwei Möglichkeiten:
- Ich erforsche und bei der Überprüfung stellt das Programm fest, bereits 16 Sprüche vorhanden sind -> Fehlschlag
- Ich erforsche und bei der Überprüfung stellt das Programm fest, dass zwei der Sprüche des Sammelspruchs bereits bekannt sind, diese werden automatisch gelöscht und ich lerne den Spruch (ich habe dann mit dem Sammelspruch 15 Sprüche)

Antwort:
Das Erforschen bei 16 Spells klappt (Befehl S11), sprich die vorhandenen Unterspells des Sammelspruchs werden gelöscht und der Sammelspruch eingetragen.
Wenn man den Sammelspell aber durch Lehren/Lernen (S12/S13) oder durch Anwenden eines Items (U3) bekommt, dann klappt das leider nicht - sprich man muss vorher einen Spell löschen (also auf 15 Spells sein), damit es klappt.

Frage:
Ich habe eine Frage zu Segen und Fluch - der soll ja nicht akkumulativ sein.
Meine Frage: Stimmt das? Zählt beim Monster verfluchen immer der höchste Fluch oder macht es Sinn mehrfach zu verfluchen?

Antwort:
Ja, es zählt immer der höchste Fluch oder auch Segen.
Die einzig "scheinbare" Ausnahme, wenn das Ziel z.B. gesegnet ist (persönlich, nicht durch Items), dann kann man diesen Segen durch mehrere Flüche "abarbeiten", aber am Ende zählt wieder nur der höchste Fluch. Und mit einem vorher vorhandenen Fluch ist es mit Segen genau umgekehrt.

Frage:
Ich habe eine kurze Frage...
Wie kann ich am besten Soldaten transferieren, so dass sie am Ende MEINES Zuges in einer anderen Spielerforce stehen und auch diesem Spieler gehören...?
Es müssten folgende 2 Wege eigentlich funktionieren...:

a) Soldaten verschenken. Dann Soldaten in die Force des anderen Spielers transferieren. Transferieren kann man die ja, auch wenn Sie einem nicht mehr gehören.
Frage hierbei ist nur, muss der andere Spieler entsprechende Slots auf akzeptiere Soldatentransfer (von mir) stellen, oder geht das so, da die Slots ja schon ihm gehören...?

Antwort:
Der Soldatentransfer muss dabei akzeptiert sein. Es geht um deinen (!) Transfer, nicht um den Transfer der "fremden" Soldaten.

Frage:
b) Der andere Spieler hat eine Legion offen die Soldatentransfer von mir akzeptiert. Ich transferiere dann die Soldaten und schenke die Slots danach an den Spieler....

Antwort:
Ja, das geht - es sind ja deine Soldaten (gewesen).

Frage:
Forces nur mit Gefangenen können sich nicht bewegen? Ich nehme an, es muss zumindest ein Soldat anwesend sein … oder reicht auch ein Transporttier?

Antwort:
Damit sich eine Force bewegen kann, muss irgendwas drinnen sein, was sich bewegen kann. Ein Tier, ein Charakter, ein Soldat, eine Bevölkerungseinheit, ein Sklave, ein Wagen, ein Schiff, ein fremder Charakter,... Ein gefangener Charakter alleine kann sich nicht bewegen.

Frage:
Muss ich, wenn ich anschließend einer Force einen Eroberungsbefehl geben möchte (hier: auf Provinz neu erstellte Party mit Charakter, der in Charakterphase 1 in die Force teleportiert), im Bewegungsbefehl erst den Bewegungsbefehl "0" geben oder funktioniert der Militärbefehl auch ohne vorherige Bewegung?

Antwort:
Bewegung hat mit Militärbefehlen nichts zu tun (nur für Bewegungskämpfe (=Begegnungsbefehle) wichtig). Du kannst also den Militärbefehl auch ohne Bewegung geben.

Frage:
Eine Frage bzgl. möglicher Korrektur in RI088.
Ich war mir nicht sicher, aber habe nichts in meinen Resultfile gesehen wegen Korrektur frei oder nicht. Sollte da wo was stehen?

Antwort:
Siehe die Email selbst - da steht es.
Es steht ab Legends 3 nicht mehr im Textfile, sondern nur noch in der Email selbst und sieht z.B. so aus:

> *Korrekturmoeglichkeit fuer Spiel WA042 Positions ID 200*
> *Die naechste Fehlerkorrektur ist in21 Spielzuegen moeglich.*

Frage:
Ich habe eine Legends Frage.
Kommt es immer zum Todfeindkampf zur Produktion wenn beide in der gleichen Provinz stehen, oder müssen sie dafür auch in derselben Force stehen?

Antwort:
Muss in derselben Force sein!

Frage:
Kann ich es verhindern, wenn der Charakter der Todfeind des anderen unsichtbar ist?
Also praktisch nicht gesehen werden kann. Oder löscht sich die Unsichtbarkeit 'vorher' und erst danach suchen die Todfeinde wie Werwölfe in der Vollmondnacht ihr 'Opfer'.

Antwort:
Nein, denn zum Zeitpunkt des Kampfes ist der Charakter nicht mehr unsichtbar.

Frage:
Heilt sich der Charakter XY während der Produktion als Gefangener?

Antwort:
Ja, ein Gefangener heilt sich.
Ist er von einer Niederlassung gefangen, heilt er mit 50% Konstitution und außerhalb von Niederlassungen mit 25% Konstitution.

Frage:
Stimmt es, dass ich den Skill droppen kann und danach die Gilde automatisch verliere, oder muss ich doch erst die Gilde droppen und dann den Skill?

Antwort:
Wenn der Charakter eine Gilde besitzt und natürlich noch den entsprechenden Skill für die Gilde, dann kann er diesen Skill nicht droppen!
D.h. du musst erst die Gilde entsorgen und dann kannst du den Skill droppen.

Frage:
Ich habe mit f#1111 die Fehlermeldung das ich zuwenig Arbeiter für Diagonal Hügelwald zu Hügelwald habe - sollten aber 1.400 Kronen und 280 Arbeiter sein - die hab ich doch oder können Arbeiter immer nur 1x pro Produktion Strassen bauen?

Antwort:
Genau. Die verwendeten Arbeiter können erst wieder nach der nächsten Produktion erneut arbeiten. Siehe Regelwerk Seite 70 und 267.
Im Textausdruck (und auch im LPE) findest du die verwendeten Arbeiter unter "*Laborers Used*".

Frage:
Wenn ich für ein Abenteuer in einer bestimmten Location sein muss, wann genau erfülle ich dieses Kriterium?

Direkt in Location - ist klar.
In einer Force, die in der Location ist?
In einer Gilde, die in der Location ist?

Und gilt diese Regel dann immer?

Antwort:
In allen 3 Fällen (in Force, in Party in Force und in Gilde) gilt der Charakter als IN der Force und ja, das gilt immer.

Frage:
Wenn mein HC per Abenteuer die Rasse wechselt, behält er dann die Attribute (Stärke, Geschicklichkeit usw.) von vorher? Oder werden die Rassengrundwerte angeglichen?

Antwort:
Es ändert sich nur die Rassen-ID#, der Rest, also die Attribute, bleiben gleich (außer das Abenteuer selbst gibt noch plus oder minus). Es findet als keine "Anpassung" statt.

Frage:
Ich möchte eine Gilde fordern, aber der Besitzer ist aus dem Spiel schon ausgestiegen.
Ist das möglich?
Wenn ja wie läuft das ab? Sowie im Regelwerk beschrieben unter "Fordern einer Gilde ohne Besitzer"?

Antwort:
Besitzer einer Gilde ist in der Regel immer ein Charakter und es ist dabei nicht wichtig, ob das nun ein NSC, ein bespielter oder ein unbespielter Charakter ist. Wenn also der Spieler, der den Charakter und damit die Gilde besitzt, ausgestiegen ist, hat das keine weitere Auswirkung auf den Gildenbesitz - es ist immer noch derselbe Charakter.

Etwas anders würde es sich darstellen, wenn der Besitzer, also der Charakter, der Gilde "*Long Dead*" oder "Zur Rest gelegt" wäre, dann würde sich die Gilde von ihrem Besitzer lossagen und besitzerlos werden (in der Produktion). Und dann gilt die Gilde für die Gildenforderung (Befehl S22) als führerlos und kann eventuell leichter gefordert werden (je nach Gildenstufe).

Frage:
Ich habe einen schleichenden Charakter in der F#1111 von C#200.
Den Zug von C#200 habe ich heute erhalten, aber C#2222 sehe ich nicht darin.
Ich dachte, man sieht nur dann einen Charakter nicht, wenn er unsichtbar ist... oder sieht man den auch nicht, wenn er schleicht?
Natürlich könnte er auch gefangen worden sein..., aber er ist immerhin Kundschafter 25!

Antwort:
Einen schleichenden, fremden Charakter sieht man nicht in seinen eigenen Forces. Sprich, da C#2222 schleicht, kann er nicht im Ausdruck der Position C#200 gesehen werden.

Frage:
Ich habe eine Frage:
Mein Charakter kann einen Alten Magie Zauber sprechen. Dieser bringt Soldaten, deren Rasse eine INV von 2 haben. Wenn mein Charakter in der Schlacht nun einen Zauber spricht, der unter anderem INV +2, was passiert? Haben die beschworenen Soldaten nun INV 4?

Antwort:
Die INV, die man durch den Schlachtspruch bekommt, ist keine Addition, sondern in der Schlacht wird der INV der Soldaten im selben Slot auf 2 gesetzt (wenn sie weniger INV haben). D.h. in der Schlacht haben in dem Fall die Soldaten im Slot dann INV 2.

Frage:
Ich meinte im Kopf zu haben dass es für Soldaten eine INV Obergrenze von 3 gibt?

Antwort:
Richtig, INV 3 ist das Maximum, dass Soldaten haben können - siehe Regelwerk Seite 92.

Frage:
Gilt das auch wenn 2 INV schon von der Rasse kommen und 2 mittels Spell dazukommen?

Antwort:
Nein, wenn die Rasse schon INV 2 gibt, dann bekommen sie durch diesen Spell nicht mehr INV hinzu.

Frage:
Ich habe eine Regelfrage, zu der ich im Wolkenburg-Forum bislang keine Antwort gefunden habe:

Bei den Gildenausbauten ist angegeben, dass 25 Heilige Symbole benötigt werden. Es steht dort nicht, dass diese passend zur Religion der Kirche sein müssen, aber eine solche Einschränkung wäre es nahe liegend, dass sie vielleicht einfach nicht erwähnt wurde.
Wie ist es, brauche ich die Symbole der eigenen Religion oder kann ich alle heiligen Symbole einsetzen, die ich gesammelt habe?

Antwort:
Es müssen natürlich 25 Heilige Symbole derselben Religion wie jene der Kirche sein.

Frage:
Eine der Änderungen hin in Legends 3 lauten:
"7) Das Zusammenlegen von Soldaten behält nun im Hintergrund den Level im Kommabereich für weitere Transfers Zum einen wird der Level der Soldaten auch weiterhin immer in ganzen Zahlen am Ausdruck erscheinen, zum anderen wird aber beim Zusammenlegen der Soldaten der Level in Kommazahlen mitgeführt. Sollte der Wert geringer als 0.9500 sein, wird abgerundet, ansonsten aufgerundet."

Heißt das, dass man nun wieder Soldaten "hoch leveln" kann? Also 100 Lvl 20 Soldaten und ein Lvl 19 Soldat ergeben dann 101 Lvl 20 Soldaten?

Antwort:
Jain.
Intern werden die entsprechenden Level Kommazahlen mitgeführt, am Ausdruck, bzw. im LPE sieht man den Wert aber auf- bzw. abgerundet. D.h. temporär kann man scheinbar upleveln, aber man führt die entsprechenden Kommazahlen mit und irgendwann kippt das Verhältnis und man verliert effektiv einen Level mit dem Slot.

Frage:
Werden die entsprechenden Level Kommazahlen nur für den aktuelle Spielzug mitgeführt (für weitere Transfers in einem Spielzug) oder IMMER?

Antwort:
Für immer.

Frage:
D.h. ein Trupp Ritter hat z.B. (intern) nach der Zusammenlegung, bis wieder Soldaten zu dem Trupp transferiert werden, immer einen Trainingslevel von 6,78, angezeigt wird 6?

Antwort:
Genau.

Frage:
Und was passiert, wenn sie im Training aufsteigen?
Wird der Wert auf 7 gesetzt oder auf 7,78?

Antwort:
In dem Beispiel auf 7,78

Frage:
Da stellt sich mir sofort die Frage:
Und was macht das Programm beim Berechnen für den Kampf?
Werden da auch die Kommastellen verwendet oder wie funktioniert das?

Antwort:
Ja, es werden die Kommastellen in der Kampfberechnung verwendet.

Frage:
Hat ein ungläubiger Charakter (Religion 0 „*Unbeliever*“) ein Alignment? Wenn ja, welches? Ich gehe davon aus, dass er ohne Alignment ist, also weder gut, neutral, böse.

Antwort:
Ja, ein Charakter mit keiner Religion hat keine Gesinnung, ist also ohne Alignment.

Frage:
Wenn in einer Abenteuerbeschreibung steht, man brauche 50 Menschsklaven, braucht der Charakter dann die Sklaven in seinem Besitz oder 50 Sklaven in einer Volksgruppe? Falls es das erstere ist, wie transformiert man ungelernte Sklaven aus der Volksgruppe in Besitz?

Antwort:
Für das Abenteuer braucht der Charakter die Sklaven als Items in seinem Besitz.
Der Transfer der Ungelernten Sklaven (nur Ungelernte können zu Item-Sklaven werden) geht mit dem T9 Sklaven Transfer (siehe LPE bei der Befehlsabgabe).
Aus technischen Gründen muss man als Ziel eine Streitkraft wählen (siehe Regelwerk Seite 206) und kann dann erst die Item-Sklaven per T6 Befehl zum Charakter hin transferieren.

Frage:
Wenn ich den Spruch #212 kann, kann ich die Spells #184-209. Wenn ich nun den #210er erforsche, kann ich diesen dann sprechen, um den #211 zu bekommen oder muss ich die Sprüche #205-210 tatsächlich einzeln können?

Antwort:
Der Charakter muss die Spells #205-210 wirklich einzeln kennen, der Spell #212 genügt nicht.

Frage:
Eine Frage zu Legends:
Wenn ich eine Force attackiere, Militärbefehl 11, in der ein Charakter steht ohne eingeteilt zu sein, kann ich diesen Charakter eventuell gefangen nehmen oder kann man nur eingeteilte Charaktere gefangen nehmen?

Antwort:
Mit Militärbefehl #11 hat man nach erfolgreichem Kampf gegen die Zielforce die Chance alle Charaktere in dieser Force gefangenen zu nehmen, unabhängig ob sie eingeteilt sind oder nicht. Der Militärbefehl #11 kann aber nur auf eine Party innerhalb einer Ruine, Stadt oder Wolkenburg ausgeführt werden. Ist das Ziel eine Party außerhalb, musst du Militärbefehl #12 verwenden.

Frage:
Ein Verbündeter hat ein Lair (#1111) erobert.
In dieser Lair war meine F#4444 und in dieser mein C#2222.
Ich glaube mal gehört zu haben, dass, wenn man eine Lair erobert in der sich eine Force befindet, das sich diese Lair in eine Niederlassung umwandelt.
Fakt ist das der Verbündete mit seiner F#3333 die Lair #1111 erobert hat und sich die Lair aufgelöst hat.
Meine Frage ist jetzt wo ist meine F#4444 bzw. mein C#2222?
Kannst du dir das mal ansehen und mir Bescheid geben?

Antwort:
Wenn eine Party in einem Lair ist, das erobert wird, werden alle Partys im Lair in die Provinz rausgesetzt und das Lair löst sich auf (wenn der Spieler noch nicht 30 Streitkräfte hatte). Vorher hat der Angreifer natürlich noch die Chance auf Gefangennahme alle Charaktere IM Lair, also auch von jenen Charakteren, die sich in Partys im Lair aufhalten.
Wenn du also deinen Charakter nicht als Gefangenen in der Angriffsforce siehst, dann ist er mit seiner Party in der Provinz der ehemaligen Lair.

Frage:
In einer Ruine sind 4 "Abenteuergruppen".
Ich habe letzte Runde eine davon besiegt.
Der besiegte Gegner taucht aber nicht als mein Gefangener auf.
Laut LPE sind noch alle 4 Partys in der Ruine, das könnte aber ggf. auch ein veralteter Sichtungsbericht sein.
Was ist mit dem besiegtem Gegner und der Abenteuergruppe passiert?

Antwort:
Bitte bei Detailfragen immer die entsprechenden ID#s angeben. Danke.
Ich nehme an, es geht um C#2222 in Party F#3333 in Ruine F#4444? Du hast ihn zwar besiegt, aber nicht gefangen genommen. Es kann in Ruinenkämpfen recht leicht passieren, dass sich Monster nicht einfangen lassen, obwohl sie besiegt wurden. Das kann sogar recht lästig werden..., aber in der Regel erwischt man alle Monster irgendwann.

Frage:
In einer Gilde kann ich nun einen Beruf und/oder Spell lernen. Dies kostet auch etwas. Gibt es hier eine Möglichkeit sich die Kronen zu sparen? Kann ich z.B. unsichtbar einen Spell/Beruf lernen ohne Bezahlung? Ich vermute, dass man immer zahlen muss, was auch logisch ist. Ein Gildenmitarbeiter lehrt einen den Spell/Beruf..... aber Legends ist nicht immer logisch. Daher meine Frage.
Was passiert, wenn ich nur die halbe Kronenanzahl zahle? Lerne ich dann einen Skill einfach nicht oder gibt es eine prozentuale Chance, dass man den Skill trotzdem lernt?

Antwort:
Nein, man hat keine Chance auf einen Skill oder einen Spell, wenn man zu wenig bezahlt. Man muss immer die gesamte Summe zahlen, damit man auch Erfolg hat.

Frage:
Ein Charakter hat die Bewegungspunkte für eine der Provinzen, über die eine Bewegung stattfand, erst NACH der Bewegung gesenkt. In der Bewegung selbst konnte ich diese Änderung im Ausdruck der Bewegung aber schon sehen. Daraus folgt, das wird im Bewegungsbericht wohl falsch angezeigt!

Antwort:
Ja, richtig. In der Ausgabe der Bewegung im Ausdruck wird auf die Provinzen zurückgegriffen. Sprich, die Bewegung wird nicht mit allen Daten gespeichert, sondern nur über die Provinz. Und wenn sich eine Provinz seit der Bewegung verändert, dann "sieht" man dass auch in der Bewegung selbst, obwohl es zum Zeitpunkt der Bewegung noch nicht so war.

Frage:
Wenn ich in einer von einem anderen Spieler kontrollierten Stadt mit einem Kaufmann per Charakterbefehl Handelswaren an die Bevölkerung verkaufe, erfährt dann der Streitkraftbesitzer die Charakter-ID# meines Kaufmanns? Erfährt der überhaupt, dass ein Verkauf stattgefunden hat?

Antwort:
Ja, der Stadtbesitzer bekommt ein entsprechendes Event. Hier ein Beispiel:

> *-> Fortified City ID# 301*
> *Event Date: Day 11 of February.*
> *Smeagol ID# 1038 brought a small cart filled with goods*
> *from force ID# 726 and sold them here. Some 497 tradegoods*
> *were purchased by the people of population segment ID# 377 .*

Frage:
Ich habe eine Frage zu einem übernommen Charakter. Durch ein Abenteuer habe ich C#1111 erhalten. Leider ist die Religion X und seine Loyalität verringert sich zunehmend.
Bedingt durch das Modul kann ich dem Charakter keine neue Religion geben. Die Partei selber kann ja nur Religion A und B wählen als Startreligion. Auch der Befehl D7/D8 brachte kein Ergebnis, beide funktionierten nicht mit dem Hinweis der Charakter akzeptiert das nicht.
Wie kann ich verhindert dass der Charakter demnächst die Position verlässt?

Antwort:
Auf Grund unterschiedlicher Gesinnung verlässt kein Charakter eine Position. Das passiert nur, wenn es einen Rassenhass geben würde.
Gefährlich kann es nur dann werden, wenn ein anderer Spieler versucht den Charakter per Diplomatie zum Seitenwechsel zu bewegen - der Versuch würde nun ziemlich sicher funktionieren.

Frage:
Kann die Antwort im Handbuch nicht finden:
Wie viel Wunden bekommt ein vergifteter Charakter zur Produktion bei Gift I und wie viel bei Gift II?

Antwort:
Siehe Seite 29 im Regelwerk:

> *Gift verhindert während der Produktion die Heilung eines Charakters. Gift I bringt jede Produktion 10% und Gift II 30% Wunden.*

Frage:
Stimmt die Regelung lt. Regelwerk, dass die Nahrung in einer Force in folgender Reihenfolge verteilt wird:

Soldaten
Tiere
Bevölkerung
Sklaven

Und dass, wenn am Ende für Bevölkerung/Sklaven nicht genug vorhanden ist, dann NUR diese verhungern?

Antwort:
Die Reihenfolge beim Verhungern ist:

Soldaten
Bevölkerung
Sklaven
Tiere

Es verhungern also zuerst die Tiere, dann Sklaven, dann Bevölkerung und dann erst die Soldaten.

Frage:
Wenn ein Assassine mit C6 erfolgreich einen Charakter entführt, hat er diesen danach als Gefangenen bei sich. Wirkt sich dieser Gefangene auf eine nachfolgende C6-Aktion aus?

Antwort:
Ja, man kann keinen weiteren C-Befehl machen. D.h. ist der erste C6 Befehl erfolgreich, kann man keinen weiteren geben. Siehe Seite 218 im Regelwerk:

> *Hinweis 1: Keiner der Verdeckten Befehle kann ausgeführt werden, wenn der Sponsor einen Gefangenen bei sich hat!*

Frage:
Ich habe einen Gegenstand gefunden, der auf "männlich" und "any arance" restriktioniert ist.
Kann ein Priester den Gegenstand verwenden?

Antwort:
Ein Priester ist kein Zauberfähiger (=any Arcane). Zauberfähige/Arcane Skill sind Skills #1 bis #9. Priester sind Skill #10.
Das Item kann also von keinem Priester verwendet werden.

Frage:
Wenn ich von einem Charakter mit anderer Religion den Priesterberuf lernen will, kann ich dann erst den Lernbefehl geben, mich dann bekehren lassen und anschließend den Lehrbefehl? Oder müssen die Charaktere von vornherein die gleiche Religion haben? Oder müssen die vielleicht überhaupt nicht die gleiche Religion haben?

Antwort:
Für den Lehre Befehl S3 müssen die beiden Charaktere noch nicht die gleiche Religion haben, für den Lern Befehl S4 hingegen schon. Man kann den Charakter aber noch vor dem S4 Befehl bekehren, dann klappt auch der S4.

Frage:
In Spiel XY ist mein Charakter C#555 durch ein Abenteuer in eine Astrale Ebene in die Force F#1000 teleportiert. Nun soll er nach Osten gehen. Wie mache ich das am besten?
Wäre mit dem Befehl L5 das möglich? Da kommt der Charakter ja in eine Force, die dann automatisch dort aktiviert ist, wo er jetzt steht. Und mit der Force ziehe ich dann nach Osten bis ich zur Provinz 6/1 komme. Funktioniert das so?

Antwort:
Genau. Es funktioniert auch nur mit dem L5. Du kennst die Force, in der Charakter C#555 steht und kannst eine inaktive Force mit dem L5 auf seiner Provinz aktivieren. Und diese dann normal bewegen.
L1 funktioniert auf einer Astralen Ebene nicht, es bleibt dir nur der L5 - außer du hättest schon eine Force auf der Ebene, dann gehen auch Spell #26 oder T11 (auf derselben Provinz).

Frage:
Bei den Gildenausbauten Stall und Schmiede muss man Mana aufbringen.
Beim Befehl steht, dass der Besitzer der Gilde nicht auf der Provinz der Gilde stehen muss. Ist das tatsächlich so? Werden dem Gildenbesitzer egal wo er ist 25 bzw. 35 Mana abgezogen, wenn man diesen Befehl gibt? Das Mana kommt immer vom Gildenbesitzer? Zählt auch freies Mana durch Items?

Antwort:
Die Provinz ist egal, der Charakter muss also nicht bei seiner Gilde sein. Die Magiepunkte werden dem Besitzer der Gilde abgezogen und er muss diese Magiepunkte alle selbst haben, freies Mana aus Items zählt nicht.

Frage:
Ich wollte die F#2222 bewegen und bekam die Meldung:
> *5 2222 3 0 0 0 3 3 2 2*
> *This legion may not move due to presence of soldiers that have already moved!*

Da sind aber keine Soldaten die sich bewegt haben!
Ich hab lediglich aus der F#1111 500 Soldaten in die F#2222 gezogen, die F#1111 hat sich aber auch nicht bewegt!!! Kannst du dir das ansehen?

Antwort:
Das Problem liegt daran, dass du von der bewegten Force F#3333 (Position #XY) in die F#1111 Soldaten transferiert hast. Damit wird auch die F#1111 "unbeweglich" - wegen der bewegten Soldaten aus F#3333.
Und dann hast du Soldaten von der F#1111 in die F#2222 transferiert - der "Bewegungsbehinderungpointer" wird damit ebenfalls von F#1111 auf die F#2222 übertragen und die F#2222 konnte sich nicht mehr bewegen.

Das liegt natürlich auch darin begründet, das nicht der einzelne Soldat "unbeweglich" wird, sondern im die gesamte Force.

Frage:
Ich muss da mal eine legendstechnische Frage stellen, vielleicht kannst du mir weiterhelfen.

Letzte Runde habe ich mit meinem Heer F#3333 mit ca. 5.000 Shadowling-Soldaten das Mermen-Heer F#1111 mit ca. 8.000 Soldaten angegriffen. Falls das relevant ist, beide Heere waren maskiert.
Mein Heer F#3333 hatte folgenden Begegnungsbefehl:

> *Legion soldiers raid legions/parties with less than 9000 soldiers provided the legion encountered is ID# 1111 .*

Das Mermen-Heer F#1111 hatte diesen Begegnungsbefehl:

> *Legion soldiers attack legions/parties with more than 200 soldiers provided the legion encountered has Shadowling soldiers!*

Mein Heer ist mit normaler Bewegung ranmarschiert, wurde laut Meldung im Zug vom Mermen-Heer gesichtet, dann gab es durch meinen Begegnungsbefehl und meinen Militärbefehl zwei Schlachten. Der Begegnungsbefehl des Ork-Heeres wurde aber nicht ausgelöst. Warum nicht?

Antwort:
Die Antwort ist, dass man keine zwei Begegnungskämpfe mit den beiden selben Forces in einer Bewegung haben kann.
Sprich, wenn sich zwei Legionen treffen, bei denen der Begegnungsbefehl gegenseitig zutrifft, dann kommt es nur zu <u>einem</u> Begegnungskampf.

Wobei der Begegnungskampf der ankommenden - also der sich bewegenden - Force zuerst gecheckt wird.
Kommt der Begegnungsbefehl zur Auslösung (=Kampf), ist die Begegnung der beiden Forces damit beendet.
Hat die sich bewegende Force gewonnen, kann sie anschließend noch einen Militärbefehl abgeben (auch auf dieselbe Force).
Hat sie hingegen verloren, kann kein Militärbefehl gegeben werden (Force bekommt automatisch Militärbefehl #30).

Ist im Begegnungsbefehl eine Rasse als Bedingung eingetragen, dann genügt ein gegnerischer Soldatenslot mit dieser Rasse um den Begegnungsbefehl auszulösen.
Charaktere müssen eingeteilt und sichtbar sein, damit der Begegnungsbefehl mit Rassenbedingung zur Auslösung kommt (letzters gilt nur für Legends 3, in Legends 2 zählen Charaktere nicht zu Rassenbedingung).

Frage:
Wie viel kosten nun die Sprüche zum Aufstellen von Skelett- bzw. Ghul-Soldaten wirklich.
lt. Regelwerk steht bei Skeletten 0,5 Magiepunkte und bei Ghule 1,5 Magiepunkte, lt. LPE steht da aber 0 bzw. 2.
Wenn ich 16 Soldaten als Ghule aufstelle brauche ich dann also 32 MP oder 24?
Bzw. Bei Skeletten 0 oder 8 MP?

Antwort:
So wie das Regelwerk aussagt:
Skelette kosten 0.5 Magiepunkte je Soldat.
Zombies kosten 1 MP je Soldat.
Ghule kosten 1.5 MP je Soldat.

Für dein Beispiel brauchst du also 24 Magiepunkte für die 16 Ghule.

Frage:
Rassenwechsel eines Charakters: Ich dachte man behält seine Grundwerte von der ursprünglichen Rasse bei? Oder bezieht sich dies nur auf Stärke und Co und die anderen Werte Base CF, Base DF ändern sich?

Antwort:
Bei einem Rassenwandel (das gilt für gesamt Legends) bleiben die Attribute "Stärke", "Geschick", "Konstitution" und "Aussehen" gleich, ebenso wie "Kampferfahrung", "Führungskraft" und "Einfluss" und alle Skills (außer ein Abenteuer, das den Rassenwechsel vollzieht, ändert hier gleichzeitig etwas). Der große "Rest" ändert sich:

Rassengröße (eventuell)
Basis Rassen Kampfwert
Basis Rassen Verteidigungswert
Rassenangriffswert
Moral
Sturmangriff
Natürlicher Geschosswert
Spezialattacke
Rassen INV
Rassen DAM
Rückgewinnungen
Bewegungswerte (Land und Fliegend)
Sichtungswerte
Gewicht
Geländemodifikatoren (!)
Und sicherlich noch weiteres, was ich jetzt vergessen habe.

Frage:
Ich hätte eine kurze Frage zu Flotten!?
bzw. ob man eine Legion die auf See ist und Schiffe erbeutet hat - fliegender Charakter - auf See zu einer Flotte umgewandelt werden kann und Schiffe eingeteilt werden können?

Antwort:
Ja, diese Force kann ganz normal per L3 und L4 eine Flotte aufbauen und sich dann bewegen.

Frage:
Laut LPE hat die Religion X kein Alignment. Jetzt ist mir nicht klar ob der Status #XXX (*Any but Good*) bei meinem Priester steigt. Es gibt ja auch Stati mit Alignment Restriction NONE. Da heißt es aber dann nicht, dass man kein Alignment haben darf, sondern dass man immer aufsteigt. Das ist doch richtig so?

Antwort:
Wenn die Religion kein Alignment hat, dann ist das Alignment des Status sozusagen egal. Der Status wird ohne Probleme aufsteigen können.

Frage:
Kann ein Kaufmann, der in einer Party in einer Stadt steht, Tradegoods aus dem Besitz der Stadt an die Bevökerung verkaufen?

Antwort:
Nein, da die Tradegoods sich in der Force des Kaufmanns befinden müssen und die Tradegoods sich in der Stadt und nicht in der Party befinden.

Frage:
Gildenausbau "Rangergilde" - im Regelheft steht, dass man 25 Magiepunkte dafür benötigt. Mein Gildenbesitzer (Ranger) ist auch Priester - funktioniert das, oder muss man Zauberkundiger sein?

Antwort:
Natürlich funktioniert das auch für Priester. Es müssen aber 25 echte Magiepunkte sein. Ersparnis, z.B. über Items, nutzt hier nichts. Der Charakter muss die ganzen 25 Magiepunkte haben und aufwenden.

Frage:
In meinem letzten Zug habe ich versucht C1111 zu ritualisieren:
10 2222 s8 c1111 24 85 ----
Aus mir nicht erklärlichen Gründen ist der Spruch danebengegangen:

-> Phan Tom ID# 2222
Phan Tom fails in the attempt to cast spell ID# 85 Rite of the Morghoul
Spell fails! You conclude that either your available mana is insufficient
for your intended casting, or the target's Magic Resistance was too great.

Der Spruch kostet 20 MP, ich habe 24 MP eingesetzt. Der Charakter hat eine MR von 2. Alle Magiepunkte wurden verbraucht C1111 ist ungläubig und sollte ritualisiert werden können.
Warum ist der Spruch fehlgeschlagen oder lebt der Charakter? Ich wollte ihn nicht übernehmen, sondern für Position XY "wiederbeleben".

Antwort:
C1111 befindet sich in der F#3333 und diese Force hat Magieschutz 16. Der Sprecher des Zaubers befindet sich nicht in F#3333, also muss er den MAR der Force und den MAR des Charakters mit seinem Zauber überwinden und da waren 24 Magiepunkte dann für Zauber #85 leider zu wenig.

Frage:
Auf meiner Provinz XX/YY liegt eine Winternacht. Laut Regelwerk gibt dies -50% in der Produktion. Weiterhin habe ich einen ULI von 668 + 2 * 30 durch den darin stehenden Baumeister. In Summe also 728.
Werden jetzt von diesen 728 die 50 abgezogen oder wird die normale Produktion halbiert und anschließend darauf der ULI bezogen? In dem Fall käme ich auf einen ULI von 364.
Oder habe ich einen ULI von 650, da ich nur auf einen ULI von 700 kommen kann und dann werden die 50 abgezogen?

Antwort:
Wenn auf einer Provinz eine Winternacht liegt, produziert man nur die Hälfte von dem was man normalerweise über seinen SEI und die Bevölkerung produzieren würde. Die -50% ist also tatsächlich eine Reduktion um 50% der Produktion. Wirkt sich also sehr heftig aus.

Frage:
Kann ein Charakter in einer Rangergilde auch den Skill #14 Stealth mit Hilfe der Stufe der Gilde trainieren?

Antwort:
Ja.

Frage:
Ich habe Force XY wieder zurück diplomatisiert (Befehl D2) und jetzt sind die Slots 1, 3, 6 und 7 wieder bei mir. Der Slot 2 ist aber beim Gegner geblieben.
Wie kriege ich "feindliche" bzw. fremde Soldaten aus meiner Stadt/Force raus?

Antwort:
Einfach in einen freien Slot einer eigenen Force auf derselben Provinz raustransferieren.

Frage:
Ähnlicher Fall wie oben, nur habe ich aus einer zwischenzeitlich durch einen anderen Spieler übernommenen ehemaligen Stadt von mir Soldaten raus gezogen. Gehören die Slots in dieser Stadt (wo ich die Soldaten raus gezogen hatte) immer noch mir? Soll heißen kann ich da auch wieder welche reinsetzen?

Antwort:
Nein, diese Slots gehören nun nicht mehr dir. "Leere" Slots gehören nur dem Besitzer der Stadt.

Frage:
Ich habe ein Item, das Heilt und auch Wunden gibt. Werden zuerst die Wunden geheilt, oder wird zuerst der Schaden verursacht?

Antwort:
Zuerst wird geheilt und dann bekommt der Charakter die Wunden.

Frage:
Kann man irgendwie den Magieschutz (=MAR) eines Charakters senken außer mit Items, die negativen MAR geben? *Spruch #6 Zerstöre Magie: Charakter* funktioniert da ja nicht, oder doch?

Antwort:
Wie im Regelwerk Seite 105 steht, kann man mit Zauber #6 nur den mit *Zauber #1 Magischer Schild: Charakter* gesteigerten Magieschutz senken. Einen Magieschutz aus der Rasse, Status und Items kann man mittels Zauber #6 nicht senken. Um dies zu erreichen hilft z.B. ausziehen der Items oder anziehen von Items mit negativem MAR.

Frage:
Mein Charakter XY ist Master of de Universe (Status #1888). Bei ihm steht explizit, dass er Rambos (Status #1999) ausheben kann.
Wie viele Soldaten kann er pro Befehl ausheben im Bezug auf das Mana? Mein letzter T1 mit 66 Soldaten hat sein Mana nicht runtergehen lassen. Oder zählt es bei ihm mit dem Status nicht, wie viele Soldaten er aushebt?

Antwort:
Wenn der Charakter den Status infizieren kann, dann geht das ohne eigene Magiepunkte. D.h. es kostet keine Magiepunkte. Man muss im T1-Befehl lediglich den Status angeben, dann bekommen alle neu aufgestellten Soldaten diesen Status (automatisch).

Frage:
Regeneriert ein gefangener Charakter in Legends 3 auch Mana über die Produktion?

Antwort:
Ja, auch Gefangene regenerieren Magiepunkte - auch in Legends 3.

Frage:
Und zwar geht es um Mil. Befehl #33 - Säubere Niederlassung. Funktioniert der auch, wenn die Niederlassung keine Soldaten hat?

Antwort:
Ja, funktioniert auch ohne Soldaten. Beim Verhaften wird man aber weniger Glück haben.

Frage:
Ich habe eine Frage zu meiner letzten Auswertung - im vorletzten Zug habe ich einen Gefangenen per Ritualisieren zur Wraith gemacht und übernommen.
Diesen Zug habe ich ihn freigelassen und ihm Charakterbefehle gegeben. - stattdessen hat er versucht zu fliehen. wieso?
Ist das so festgelegt, dass ein Charakter immer flieht egal ob er freigelassen wird? (Freilassen ist ein Basisbefehl und findet vor den Charakteraktionen statt) In der Regel heist es, Gefangene können keine Charakteraktionen machen - aber nach P1 sollte er kein Gefangener mehr sein. - hab ich da was übersehen oder ist das so gewollt?
Ich finde es ist durchaus wichtig zu wissen, wenn Charaktere nur dann Charakteraktionen machen können wenn sie zu Beginn der Runde nicht gefangen sind!

Antwort:
Dein Problem, wenn man das so sagen darf, ist deine Einstellung beim O2-Befehl. Du hast den Modifier auf den Standardwert von 100%, d.h. alle deine Gefangenen versuchen bis zum Maximum von 99% Wunden zu flüchten (mit 100% wäre der Charakter tot und kann nicht mehr flüchten). Und zwar automatisch, ohne das du etwas tun musst. Dies passiert ganz zu Beginn des Ablaufes für deine Position - also noch vor den Basis-Befehlen und der Charakter versucht es mit all seinen Aktionen (und verbraucht sie damit für diese Runde). Es ist dabei egal, wer den Charakter gefangen hat (er "weiß" es ja nicht, das du es selbst bist, der ihn gefangen hat). Solange er lebt und der O2 Prozentsatz zutrifft, wird er zu fliehen versuchen.
Da er es nicht geschafft hat zu fliehen, hast du ihn dann mit dem P1 Befehl freigelassen - aber er hatte keine Aktionen mehr frei, die hatte er durch seine vergeblichen Fluchtversuche verbraucht.

Frage:
In Spiel XY hatte in der letzten Produktion F1111/PS666 keine Zwergenpanzer (S) hergestellt, obwohl 250 Armormakers dazu beauftragt waren. Die Schilde wurden von der Volksgruppe hergestellt. Material war auch vorhanden, oder wird erst hergestellt und dann abgebaut?

Antwort:
Nein, es wird zuerst abgebaut und dann hergestellt.
Das Problem liegt aber ganz wo anders. Um Zwergenpanzer herstellen zu können, muss die Volkgruppe das entsprechende Produktionsgeheimnis kennen und deine Volksgruppe kennt das Produktionsgeheimnis nicht. Deswegen kann sie auch keine Zwergenpanzer herstellen.

Frage:
Steigen Waffenmeisterfähigkeiten im Kampf, wenn man NICHT mit der entsprechenden Waffe kämpft?

Antwort:
Nein. Waffenmeisterfähigkeiten steigen nur dann, wenn der Charakter die entsprechende Waffe in Händen hält.

Frage:
Eine Frage zum Befehl C13 (Verleumde Gilde):

Wo muss der Aufrührer sein um den Befehl durchführen zu können:

- in der Zielgilde
- in der Force in der die Gilde ist
- in der Provinz
- oder ist es egal wo er ist

Ich gehe mal von der Provinz aus, weil der LPE ja die in der Provinz vorhandenen Gilden auflistet (das muss aber nix heißen).

Antwort:
Der Aufrührer muss sich in derselben Provinz wie die Zielgilde aufhalten. Er muss also nicht in der Niederlassung oder der Gilde sein, Provinz genügt.

Frage:
Wenn ich eine Force verschenke, bleiben die Soldaten in meinem Besitz und ich muss sie mit B12 extra verschenken oder bin ich mit einem B11 gleich alles los?

Antwort:
Nein, der B11 verschenkt nur die Force, der Soldatenbesitz ändert sich dadurch nicht. Die Soldaten muss man dann Slot für Slot auch noch mit dem B12 verschenken.

Frage:
Ich habe wieder mal eine Frage allgemeiner Natur:
Als Nomaden Aufstellung bin ich mit einem Nomadencamp gestartet und habe neben weiteren Nomaden Rassen auch Nicht-Nomaden eingesammelt.
Nicht-Nomaden Rassen produzieren über die Produktion ja nichts, wenn sie in Nomadenlagern stehen.
Und wie ist es anders herum? Produzieren Nomadenrassen in einer befestigten Stadt über die Produktion? Laut Regelwerk Seite 49 müsste dies so sein.

Antwort:
Ja, Nomadenrassen produzieren auch in Niederlassungen.

Frage:
Findet das Turnier der Kaufleute am 10. Januar vor oder nach der täglichen Auswertung statt?

Antwort
Ein Turnier oder Clash findet immer nach den Auswertungen des Tages und <u>nach</u> der Produktion statt. Es gibt da nun ganz wenige Ausnahmen und die sind extra gekennzeichnet.

Frage:
Ich hab eine Frage zu Legends.
Es geht um das diplomatisieren.
Ich habe eine Force mit Gefangenen geschenkt bekommen.
Kann ich diese per D1/D2 diplomatisieren?

Antwort:
Wie auf Seite 228 im Regelwerk steht, kann man mit Gefangenen keine Diplomatie machen.
Wenn du sie aber entlässt, kannst du diese Charaktere normal per Diplomatiebefehle zu übernehmen versuchen.

Frage:
Kann man eigentlich einem gefangenen, toten oder lebenden Monster einen Status verpassen? Ich habe ein Abenteuer. Dafür brauche ich ein bestimmtes Monster mit einem untoten Status. Das Monster hätte ich mehrfach, aber die haben alle keinen Status.

Antwort:
Auf eigene tote Gefangene kann man die Ritualspells (Zauber #85 bis #88) anwenden. Auf lebende Gefangene jeden anderen Zauber, der einen Status gibt, also z.B. #186 Bezaubere Charakter.

Frage:
Ich hatte bisher immer angenommen, dass alles was z.B. bei Waffen auf der zweiten Seite der LPE-Datenbank steht, nur Charaktere betrifft. In manchen Spielen geben aber Standard-Waffen und -Rüstungen Boni für bestimmte Rassen. Klassisch bringt z.B. Trollhammer +25% AF für Trolle. Das scheint mir auch für Soldaten gedacht zu sein. Ist das so?

Antwort:
Ja.

Frage:
Würden z.B. Autodamage, Bane (wie z.B. 75 AF gegen Priester oder gegen Elfen) oder Statusrestriktion ggf. auch für Soldaten gelten?

Antwort:
Ja. Soldaten checken auch dieses. Sprich in der Schlacht wird die Zielrestriktion der gegnerischen Soldaten/Charaktere abgefragt und gegebenenfalls kommt dann der Bonus zum Tragen.

Frage:
Das könnte dann noch weiter verkompliziert werden, wenn der Elfen-Charakter in einem Kampffreiplatz mit Soldaten steht, die keine Elfen sind.

Antwort:
Da ein Elf anwesend ist, würde der Bonus greifen.

Frage:
Wenn eine Waffe z.B. eine Religionsrestriktion hätte, würde der Bonus aus dieser Restriktion auch ein Soldat bekommen?

Antwort:
Restriktionen die ein Soldat nicht haben kann, kann er auch nicht erfüllen und damit würde der Bonus nicht zur Wirkung kommen.

Frage:
Kann man Soldaten auch mit Nicht-Standardwaffen ausrüsten (ID>600)?

Antwort:
Natürlich!

Frage:
Befehlstechnik allgemein
Situation: In einer Flotte sind 10 Light Raider auf Slot #1 eingeteilt und 2 weitere Light Raider im Besitz. Wenn ich nun mit dem L4 Befehl 2 Light Raider in Slot #1 einteile, werden dann die 2 addiert und ich bin bei 12 - oder wird die Anzahl der eingeteilten Schiffe auf 2 gesetzt, also de facto 8 Schiffe raus genommen?

Antwort:
Um zu den 10 vorhandenen Schiffen 2 weitere im selben Slot hinzufügen musst du 2 Schiffe im L4 Befehl angeben. Dann sind am Ende des Befehls 12 Schiffe im Slot.

Frage:
Ich finde gerade kein Beispiel, aber ich bin mir eigentlich sicher, dass ich es richtig im Kopf habe. Wenn eine flugfähige Force überladen ist z.B. um 75%, dann kann sie doch immer noch fliegen? Da wird doch auch nur wie bei einer normalen Landbewegung der Movement reduziert?

Antwort:
Nein, eine Force kann überladen nicht fliegen. Überladen = Nicht fliegen. Da gibt es dann keine Abstufung wie bei einer Landbewegung.

Frage:
Diese Runde wollte ich einen Slot, der zur Position #151 gehört und in meiner F#55 steht, per Transfer-Befehl an einen Slot von Pos. 151 transferieren:

t2 f55 f3333 120 ---- 7 1 ---- ---- ---- ----
Illegal transfer of soldiers; TARGET not accepting transfer.

Den Slot habe ich vorher ausgebildet und an Pos. 151 verschenkt:
b12 f555 151 ---- ---- 7 ---- ---- ---- ---- ----

Position #151 erlaubt also Soldatentransfer (verschenken) und hätte auf Fremdtransfer in der F#3333 aktiv. Demzufolge ist die Fehlermeldung (siehe oben) wohl ein wenig irreführend bzw. ist irgendwo im Programmcode der Wurm drin.

Antwort:
Durch das Schenken eines Slots in der Sponsorstreitkraft wird damit kein Fremdtransfer in der Zielstreitkraft akzeptiert (man verschenkt "nur" die Soldaten). Das geht nur per Befehl T3 und einem leeren Slot der Zielstreitkraft.
Mit dem Transfer wolltest du Soldaten einer anderen Position in die Force dieser Position transferieren. Das geht nicht, da der Slot ja nicht dir gehört. Fremde Soldaten kann man nur in eigene Forces transferieren.

Frage:
Oder ist gar nicht vorgesehen, dass ich einem anderen Spieler dessen Soldaten transferiere, weil ich dadurch ja gemeiner Weise auch das Level des Zielslots erheblich senken könnte?

Antwort:
Tatsache ist, man kann keine fremden Soldaten in fremde Forces transferieren. Das geht nur mit eigenen, wenn der Slot in der fremden Force Soldatentransfer akzeptiert.

Frage:
Meine Flotte 3333 gibt den See-Bewegungswert 0 an. Jedoch gibt es in keinem Slot ein Gewichtsproblem, und die Lasttransportkapazität ist bei Weitem nicht ausgeschöpft. Warum sollte sich die Flotte dann nicht bewegen können?

Antwort:
Das Problem liegt im Slot #1 der Flotte. Es befinden sich Soldaten im Slot, aber keine Schiffe. Damit kann die Flotte nicht ablegen.

Es gilt für eine Flotte:
In jedem Slot, in dem sich Soldaten befinden, müssen sich auch Schiffe - mit ausreichender Soldatentransportkapazität für diesen Slot - befinden! Das Erfüllen der allgemeinen Transportkapazität genügt nicht, es muss in erster Linie einmal die "*Men Carry Capacity*" pro Slot erfüllt sein.

Frage:
Addieren sich die Auswirkungen von Spruch 160 (Charme of Influence) und die Auswirkung der Einnahme eines Diplomatenelexiers (445)?

Antwort:
Es gilt erstmal grundsätzlich, das man durch U3 von I#445 immer maximal 2 Items zur Auswirkung bringen kann (gilt für alle U3 Aktionen aller Items), wenn der Charakter noch keinerlei Steigerung in dem Wert hatte, dass das Item zur Steigerung bringt. Es gilt ja ähnliches für andere vergleichbare Werte, wie z.B. PC und I#446 Redmist Potion.

Wenn also der Charakter schon eine Steigerung des Einflusses über Spell #160 erfahren hat, dann wirken die Verwendungen von I#445 nicht mehr (außer der Charakter hatte nur +1 INF Steigerung, dann wirkt noch ein I#445 nach dem U3).

Macht man es aber umgekehrt, also zuerst die Item I#445 per U3 verwenden und dann den Spell #160, dann baut der Spell #160 auf den vorhanden INF Steigerungen durch die I#445 auf. Man erhält also bis zu 2 gesteigerte Stufen mehr.

Frage:
Spell #240 - wird der Spell genauso zeitlich ausgewertet wird wie der Spell #151, nämlich am Ende der Runde?

Antwort:
Ja, der Spell gibt auch das Ergebnis am Ende des Tages aus.
Sprich, ist zum Zeitpunkt des Zauberns eine Force noch in der Provinz und diese Force bewegt sich hinterher noch weg, bekommt man diese Force mit dem Spell #240 nicht mehr ins Ergebnis mit rein.

Frage:
Ich hätte eine legendstechnische Frage...
Kann man mit einer Flotte über Land fahren, wenn - ohne das ein Fluss vorhanden ist oder eine Küste oder Meer - die Bewegung von A nach '*Both*' ist?

Antwort:
Wenn eine Provinz sozusagen im Norden als auch im Süden Küste ist, dann kann man Nord-nach-Süd und umgekehrt über dieses Landfeld hinweg fahren. Also quasi über Land.
Gilt natürlich auch für Ost und West und Diagonal.

Frage:
Wirkt ein Enemy-Bonus eigentlich unabhängig von der Restriktion der Waffe bzw. der Rüstung/des Schildes, oder muss man dafür auch die Restriktion erfüllen?

Antwort:
Die Restriktion des Items muss nicht erfüllt sein. Der Enemy-Bonus wirkt auch ohne, sodass man die Waffe, Rüstung oder den Schild auch verwenden kann.

Frage:
Ich habe eine Frage zu Spell #83 Empathic Self Cure:
Ich hatte einen Kampf, ein eigener Charakter hat den 83er auf ein Monster gesprochen, das Monster hat aber auch den 83er als Duellspruch.
Finden die Duellsprüche faktisch gleichzeitig statt oder kann das Monster den durch meinen Charakter erlittenen Schaden dann gleich wieder abgeben?
Das würde ja bedeuten, dass ich Wunden eines eigenen Charakters an womöglich einen anderen eigenen Charakter weitergebe?
Soll heißen, lieber den verwundeten Charakter mit Heiltränken vor dem Kampf heilen und dem dann mit evtl. dem 179er agieren lassen, um keinen anderen eigenen Charakter schwer zu verletzen?
Das ist bei Ruinenkämpfen nicht ganz unwichtig!

Antwort:
Die Übertrag der Wunden durch den Spell #83 findet im Duell gleichzeitig statt. Sprich, jeder der Beteiligten wirft seine Wunden auf den Gegner, ohne dass der andere Spell schon Einfluss auf die Wunden gehabt hätte.

Frage:
Ich möchte mit meiner Abenteurergruppe in einem Legends 3 Spiel in eine Niederlassung hinein reiten und sie dann mit Militärbefehl 1 erobern. Eine Suche in der Wolkenburg hat mir folgende Information gebracht:

> *13) Angriffe einer Abenteurergruppe von innerhalb der Zielniederlassung Abenteurergruppen, die eine Niederlassung von innen her angreifen möchten, haben wieder einen Gegner mit Befestigungsanlagen Bonus vor sich (das war nun von Oktober 2011 bis Ende Mai 2012 nicht der Fall) und zwar wird der Verteidiger 60% des Mauerbonus erhalten. Der Kampf findet für den Verteidiger im Gelände* "Fighting in City, and defending behind fortifications" *statt.*

Wie sieht es für den Angreifer aus? Ist das Gelände "*City*" aber ohne den Modifikator durch Mauern, so wie ich glaube es schon mal gelesen zu haben? Diese Information ist wichtig für die Entscheidung, ob die Charaktere lieber von ihren Reittieren absteigen sollten.

Antwort:
Wenn eine Party eine Niederlassung sozusagen von innen her angreift, dann hat sie folgende Geländemodifikatoren:
"Fighting in City, and attacking against fortifications."
Man kann die "Mauern" nicht einfach umgehen.

Frage:
Wenn ich Daten fremder Positionen in meinen LPE einlese...
Muss ich dann jeden einzelnen Zug einlesen oder genügt es, den letzten einzulesen um alle Daten zu haben?

Antwort:
Im LPE sind nur jene Daten erhalten, mit denen man ihn auch füttert. So wie dein Spielzug nicht Runde für Runde alle vorangegangenen Daten enthält (z.B. Sichtungen, Spell #209, Spionagen, etc.), so enthält auch ein Spielzug einer anderen Position nur jene Daten, die sie in der aktuellen Runde auch bekommen hat. D.h., um alles "Wissen", das ein anderer Spieler gesammelt hat, in seinen LPE zu bekommen, muss man alle seine Spielzüge einzeln und in der richtigen Reihenfolge importieren.

Frage:
Wenn ich Soldaten aus einer fremden Streitkraft abziehe (L5) und diese in eine neu eröffnete, leere eigene Streitkraft ziehe, stehen sie danach im Kampfreiplatz 1?

Antwort:
Wenn es nur ein Slot ist, dann stehen sie im ersten möglichen leeren Slot, also Slot #1 für eine per L5 neu eröffnete Force.

Frage:
Bei Schlachten ist es möglich, dass die Führungskraft der als Kommandanten auf Slot 9 eingeteilten Charaktere steigt, bei Duellen nicht. Wie sieht es aus, wenn eine Abenteurergruppe ohne Soldaten eine Streitkraft mit Soldaten angreift, z.B. ein Dorf? Kann der Kommandeur der Angreifer dadurch an Führungskraft gewinnen? Oder geschieht dies nur, wenn er Soldaten befehligt, oder vielleicht nur, wenn er einen bestimmten Anteil seiner Soldaten in der Schlacht verliert?

Antwort:
Damit die Führungskraft eines Charakters steigen kann, muss er einen Slot mit Soldaten, bzw. die Force selbst Soldaten enthalten, also eine Legion sein. Charaktere, die mit einer Party Soldaten angreifen, werden keine Tactics Steigerung erfahren.

Frage:
Ich hätte da noch eine Frage bezüglich dem Überschreiben eines Status. Ein C#XYZ hat den Status Gespenst #363 und kann mittels Zauber Litch werden. Sehe ich das richtig, das dies fehlschlägt, da Gespenst Undead Rang 8 hat und Litch ebenfalls Rang 8 und somit nicht höher ist?

Antwort:
Doch, das klappt schon. Die Wertigkeit muss höher oder gleich sein. Und das ist der Fall!

Frage:
Ich habe eine Frage zu Legends:
Ein A3-Befehl der nicht ausgeführt werden konnte, weil z.B. Items oder ein Titel fehlten, gilt als eine verbrauchte Charakter-Aktion?

Antwort:
Ein A3 Befehl kostet immer eine Aktion - egal ob des Abenteuer funktioniert hat oder nicht.

Frage:
Wenn ein Charakter einer Gilde einen Spruch beibringen will, den er nicht kennt (z.B. nach misslungener Forschung), kostet das eine Aktion?
Wenn ein Charakter von einer Gilde einen Spruch lernen will, den die Gilde nicht anbietet, kostet dies eine Aktion?

Antwort:
Beides kostet dem Charakter keine Aktion.

Frage:
Vor ein paar Zügen habe ich meinen Hauptcharakter einen religiösen Status verpasst weil ich dachte, dass der sich auf die Religion bezieht.
Jetzt hab` ich erfahren, dass ohne Priesterberuf keine Steigerung möglich ist und der Status für meinen HC alles in allem eher negativ ist.

Antwort:
Nein, das hat mit einem Skill nichts zu tun!
Aber für einen Religiösen Status muss der Charakter die richtige Religion haben. Und das hat dein Hauptcharakter. Der Status funktioniert normal, also liegt kein Problem vor (das der Charakter nicht aufgestiegen ist, ist Pech oder besser gesagt, nach so kurzer Zeit, er hatte noch kein Glück).

Frage:
Kann ich einen beschworenen Charakter wie z.B. einen Djinn mit einem Reittier ausrüsten?

Antwort:
Ja, aber nur per SA und nur wenn es ein "besseres" Reittier ist. Das gilt auch für andere Items. Er muss dazu die Items im Besitz haben, damit die Ausrüstungs-SA ausgeführt werden kann.
Siehe auch Seite 122 im Regelwerk.

Frage:
Kann ich dem Beschworenen einen Zauberspruch beibringen? Falls ja, vergisst er den zur Produktion?

Antwort:
Ja, ein Beschworener kann auch Zauber lernen, wenn er keine 16 schon hat und er vergisst sich auch nicht mehr automatisch.

Frage:
Kann ich eigentlich in einer Alchemistenschule alle Arten von Tränke herstellen also auch Gegengift I und II (# 404 und #405) oder geht dies nur in einer Assassinengilde?

Antwort:
Siehe auch Tabelle beim Befehl G4 auf Seite 181 im Regelwerk.
Gegengift I kann sowohl von Assassinen- als auch von Alchemistengilde hergestellt werden.
Gegengift II nur von Assassinengilde.

Frage:
Kurze Frage: Beinhaltet die Restriktionen "Any Orc" eigentlich auch die Goblins? Möglicherweise gehe ich da von falschen Voraussetzungen aus...

Antwort:
Die Restriktion "Any Orc" bedeutet, dass das Item von den Rassen #202, #222, #242 und #262 verwendet werden kann. Der *Name* einer Rasse ist dabei unbedeutend.